Año IV Número 33 - 350 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

HOBBY CONSOLAS
ESPECIAL FÚTBOL
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
REPORTAJE
TODOS LOS SIMULADORES DE FÚTBOL PARA LAS 8 BITS
REVIEWS
WORLD CUP USA 94
F.I.F.A. SOCCER
Los últimos juegos de fútbol, analizados uno a uno
LA LUCHA

EXTRA FÚTBOL 32 PÁGINAS

¡¡EXCLUSIVA!!

Así será la nueva Mega Drive 32



Novedades increíbles

DRAGON BALL Z 2 (SN)

DRAGON BALL Z (MD)

MORTAL KOMBAT CD

WARIO LAND



Virtua Racing, lo más rápido de Sega

¡ESTO SÍ ES VELOCIDAD!

VIRTUA RACING



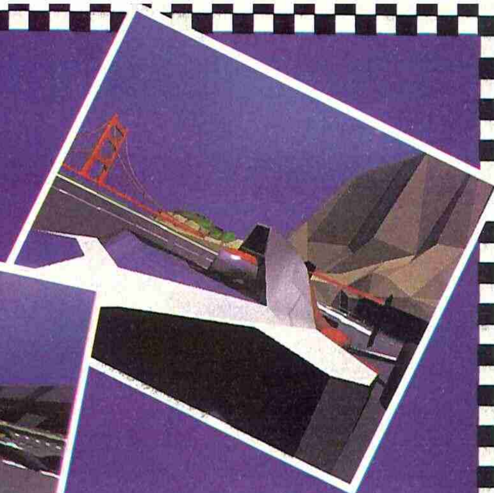
PROHIBIDO JUGAR

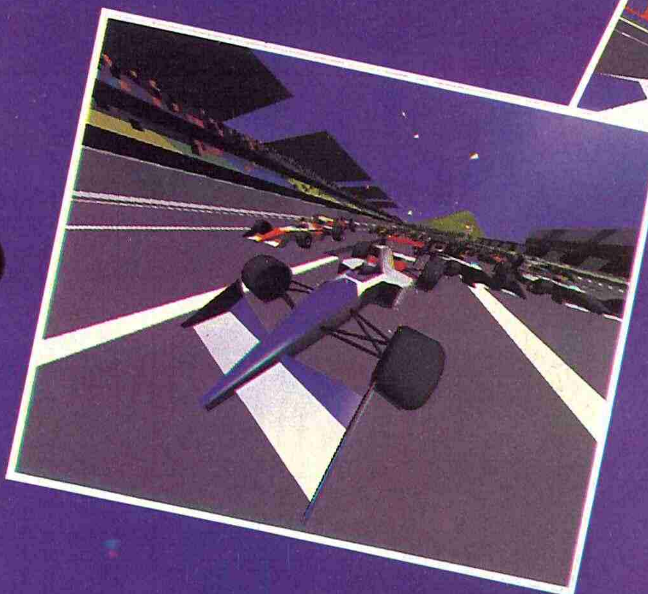
Prepárate. Si crees que lo habías visto todo, estás equivocado. Llega algo realmente nuevo. Llega VIRTUA RACING. Un simulador de Fórmula 1 que rompe esquemas. Pisa el acelerador a fondo y experimenta sensaciones desconocidas hasta ahora. Derrapes, adelantamientos, golpes...todo llevado al límite de la realidad.
Siente el poder del nuevo Megachip de SEGA: el SVP (SEGA VIRTUA PROCESSOR). Un chip que, con VIRTUA RACING, llega a toda velocidad.

94 "Un juego que hace honor a la recreativa que le da nombre". CONSOLES +

94 "El chip SVP no ha podido tener mejor presentación. El futuro ya está aquí". SEGA MAGAZINE.

94 "Rápido veloz vertiginoso y todos los calificativos que se os ocurran seguro que se quedan cortos para definir este juego. TODOSEGA.





SIN CASCO

Tan deprisa que con sus 23 Mhz deja muy atrás a los 10 Mhz de otros prehistóricos chips. Calienta su motor de 1-Ram interno y 2 Kbytes, y disfruta con los efectos tridimensionales y una sensación de realismo difícil de olvidar. Además, el SVP se mueve a velocidades vertiginosas. La velocidad de movimiento de los gráficos poligonales se multiplica por cuatro. Impresionante ¿no?. Y si te gusta la competición, VIRTUA RACING te permite jugar con tu mejor amigo...o enemigo. Ya lo sabes. Si quieres ser el mejor piloto, ¡VIRTUA RACING es tu próxima meta!.



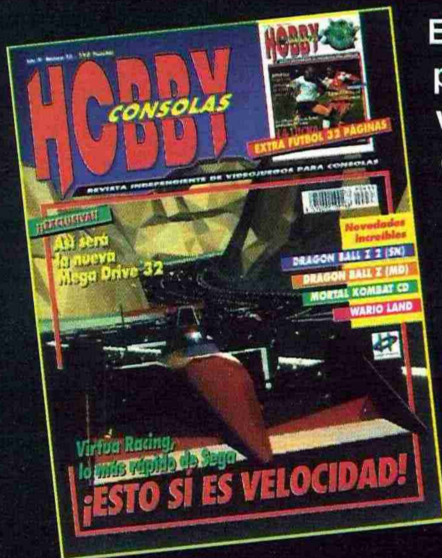
EGA
DRIVE

LA LEY DEL MAS FUERTE

Unitros

SUMARIO

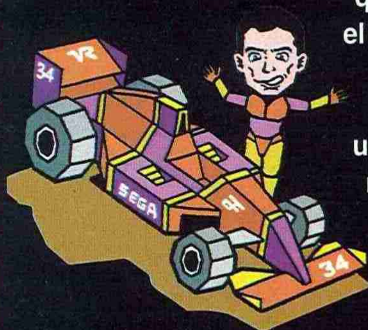
LA PORTADA: VIRTUA RACING



Este mes Hobby Consolas va a ser más potente y más espectacular que nunca (ya veréis si no la cantidad de reportajes especiales que os hemos preparado). Y por ello, qué mejor que traer a nuestra portada uno de los juegos más veloces y apasionantes que jamás se han visto en la Mega Drive: «Virtua Racing». Que vaya temblando vuestra habitación, porque a los mandos de este monoplaza podréis circular a más de 250 kilómetros por hora y hacer que todo vibre a vuestro alrededor.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP



El fútbol continúa. Este mes completamos el alucinante reportaje que comenzamos el número pasado. Pero, además, os presentamos uno de los juegos más importantes del 94: «Virtua Racing». ¿Preparados?

CRUELA DE VIL



Este mes venimos pegando fuerte. Y es que entre tanta avalancha de fútbol, han aparecido dos juegazos de lucha que no os debéis perder: «Dragon Ball Z» para Mega Drive y el alucinante «Fatal Fury 2» de Super Nes. Si queréis saber lo que es bueno, echadles un vistazo.

TENIENTE RIPLEY



Este mes no os aburriréis. Las novedades son pocas, pero selectas: «Wario», «Virtua Racing», «Dragon Ball»... Y se completan con reportajes de todo y para todos. Desde 32 páginas de fútbol a la avalancha de juegos de rol, pasando por lo último de lo último en máquinas. ¿Quién da más?

BOKE



El látigo con el que aparezco en la imagen es la mejor muestra de que me va la marcha dura de un buen juego de lucha. Y en este campo no hay mejor programa que «Mortal Kombat», recién salido para el CD de Sega.

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz, David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Año IV- Nº 33- Junio 1994. 350 ptas. (Incluido IVA)

El Sensor

Bueno, bueno.... mucho nos tememos que seguís siendo un poco modositos con vuestras críticas y hemos echado en falta más temas calientes, de ésos que ponen nervioso al personal. Aún así la verdad es que se siguen apreciando esos toques de atención con los que siempre sabéis dar en el blanco y gracias a vuestras opiniones El Sensor sigue siendo el punto más caliente del mundillo consolero. En fin, ha llegado la hora de dar la cara. Veamos cómo andan las cosas este mes...

MOLA

- El Modo Gore de «Mortal Kombat».

Sí. Y si no, que se lo digan a los de Super Nintendo...

- Que ya no tarden tanto en llegar los juegos basados en mangas como «Dragon Ball Z 2»

Ahora empezarán a sacarse un montón de juegos de la "manga"...

- Que podamos colorear los juegos de Game Boy y verlos en la tele.

Si te mola ya antes de tenerlo, espera y verás...

- La nueva sección Hi-Tech.

Se va a convertir en vuestra favorita. Al tiempo.

- El taco de páginas que tiene esta revista.

Y el trabajo que nos cuesta hacerlas.

- Tener un trabajo como el vuestro.

Los hay que tienen suerte en la vida.

- Que Sega vaya a sacar un montón de juegos de rol, aunque vosotros todavía no hayáis dicho nada.

¿Ah, no? Y el Game Masters del mes pasado de que hablaba, ¿de barcos?

- Que a tu padre le gusten los videojuegos

¿A cuál¿ ¿Al mío?

LA CONTÍNUA RENOVACIÓN DEL HARDWARE

Hace unos meses ya tocamos este tema. Sin embargo, en vista de cómo se están desarrollando las cosas, no hemos podido reistir la tentación de volver a él. Y es que ya no se trata sólo de la introducción de máquinas cada día más potentes, en estos momentos están apareciendo, además, sistemas revolucionarios que amplían enormemente las posibilidades de lo que ya existe, de lo que todos tenemos ya en casa. Estamos hablando de novedades tan espectaculares como la Mega Drive 32, de alardes de diseño como el Multi-Mega, o de complementos tan interesantes como el Super Game Boy. La conclusión es sencilla, por mucho que algunos se empeñen en afirmar lo contrario, las consolas -las de ahora-, tienen todavía una larga vida por delante.

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

José Alberto Torres (Madrid). Virginio García López (Murcia). Alberto M.M. (Cantabria). Jorge Olmo (Madrid). Joaquín Porcel (Granada). S.G.A. "Bulma". G.M.P. (Cádiz). Ioritz Etxabe (Bilbao). Jordi Samsa (Lérida). Alvaro González (Córdoba). Iván Ruiz Medrano (La Rioja). Javier Serrano (Madrid). Fco Javier Martín (Burgos). Joan Caba (Barcelona).

Si queréis participar, envuiad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.



NI FU NI FA

- **Algunos juegos del Mega CD.**

¡Bastaaaaa, no lo digáis más veces!

- **Lo facilones que son algunos juegos.**

¿«Aladino», tal vez?

- **Las otras revistas de videojuegos.**

Tú lo has dicho, colega: Ni Fu Ni FA. (Excepción hecha de TodoSega y Nintendo Acción, que son de la familia Hobby Press)

- **Que se hagan alusiones unas compañías a otras en la publicidad.**

Eso, que se tiren los trastos a la cabeza si quieren, pero que bajen los precios y saquen buenos productos.

QUE NO HAYA APENAS NOVEDADES PARA EL NINTENDO SCOPE Y EL MENACER DE SEGA



Se anunciaron a bombo y platillo. Se dijo que nunca les faltaría de nada, sin embargo aquí estamos, con nuestro Menacer o nuestro Scope esperando, con enorme paciencia, algún jueguecillo que echarse a la mirilla.
El resultado de esta situación no es otro que la tibieza generalizada que demuestran todos los propietarios de una 16 bits ante la posibilidad de comprarse estos espectaculares artilugios. ¡No hay incentivo! ¿Cuántos juegos hay para Scope?. Y aún es peor la situación de los propietarios de un Menacer. Al fin y al cabo para el bazoka de Super Nintendo acaban de salir un par de novedades curiosas, «Metal Combat» y «Yoshi's Safar» que le dan un poco de ánimo al tema, pero para encontrar un cartucho para Menacer tenemos que remontarnos meses y meses en el tiempo. Simplemente, desesperante.
Viendo así las cosas parece un poco suave por nuestra parte hacer estas reflexiones en este apartado. No penséis que nos hemos ablandado, simplemente es colocar las cosas en su sitio. Un aparato al que no se abastece de juegos tiene todo a su favor para convertirse en algo fácil de olvidar. Tan fácil que los que no tienen ni Menacer ni Scope, no saben casi ni que existen. Habría que darles un toque a los señores de Nintendo y de Sega, -en especial a los de Sega-, y recordarles que tienen dos periféricos que no están produciendo ni frio, ni calor.



NO MOLA

- **Que en cierto programa de TV se hable de las consolas como algo que sólo sirve para perder el tiempo y que te come el coco.**

¿Quién ha dicho eso? ¿Barragán en "No te rías que es peor"?

- **Que cuando hay ofertas en juegos de 16 bits éstos sean bastante flojetes.**

Está claro, las ofertas las hacen porque no venden esos juegos y tienen que quitárselos de encima como sea...

- **Que algún listillo copie los dibujos que mandan a ¡Qué Locura!**

Abriremos una nueva sección en Qué Locura: El Falsificador del Mes.

- **El precio del Mega CD y sus juegos.**

Confiamos en que Sega cumpla lo que dijo y baje los precios de los juegos para CD.

- **Que le mandes una carta a Yen y no te la conteste.**

Lo que Mola es que la mandes ¡y te la conteste!

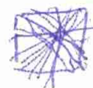
- **Ese chaval (o chavala) que decía en la Tribuna que los juegos eran baratos.**

Esa carta, sin duda, ha causado sensación. Cuqui Sandoval, te has convertido en el personaje más vilipendiado del año. ¿Por qué no nos envías una foto tuya dedicada?

QUE HAYA POCAS NOVEDADES PARA MEGA CD



Tampoco hace falta ponerse así. Por vuestras cartas parece que hace meses que no surge ningún título para vuestro CD, y eso no es cierto. Es verdad que aparecen pocos (y que la mayoría no mejoran mucho la vesrión del cartucho), pero tenéis que reconocer que existe ya un amplio catálogo para Mega CD que incluye juegos para todos los gustos (ya sabéis, este mes la lucha llega con «Mortal Kombat»). Es cierto que Sega prometió un ritmo de lanzamientos que no ha seguido, pero la razón puede encontrarse en el desarrollo de sistemas como el Mega 32 que, entre otras cosas, aumentará también las posibilidades del Mega CD. ¡Y recordad que siempre vale más calidad que cantidad!



Time Trax en junio

DRO APUESTA POR LA ACCIÓN





Cuando leáis estas líneas ya estará en la calle «**Time Trax**», el último cartucho de **Malibú Games para Super Nintendo**. Una perfecta combinación de acción y plataformas que os arrastará a un violento futuro lleno de peligros. Entre ellos podemos contar las persecuciones en potentes motocicletas, el ataque de un helicóptero o las correrías por oscuras alcantarillas. Alternativas no le faltan a este cartucho de **ocho megas pletóricos de acción.** Y no os preocupéis, que el mes que viene os daremos mucha más información.



Ubi Soft y Jimmy Connors:

EL MEJOR TENIS PARA NES

Si el tenis es uno de tus deportes favoritos, estás de enhorabuena. **Jimmy Connors y Ubi Soft** vuelven a ser la pareja perfecta para llevaros todas las emociones del deporte de la raqueta. Esta vez ha sido **la 8 bits de Nintendo** quien recibe al gran campeón en un cartucho **plagado de opciones.**

Tres niveles de dificultad, modo torneo con passwords, entrenamiento y tres superficies distintas se combinan con una envidiable jugabilidad para dar como resultado un juego a la altura de su mentor. Su nombre, el esperado **«Jimmy Connors Tennis»**. Eso sí, esperemos que todo vaya bien y no tarde demasiado en llegar a nuestro país...



De la mano del Sega Chanel

LA TELEVISIÓN POR CABLE AL SERVICO DE LAS CONSOLAS

Gracias a la **televisión por cable** y sin más requisito que una **Genesis** y un **cartucho especial BIOS**, los **usuarios norteamericanos de Sega** tienen la oportunidad de conectarse a una base de datos que permite cargar juegos y trucos, recoger información sobre lanzamientos, etc. El precio de este servicio es el mismo que el de una conexión normal de TV por cable, y las ventajas empiezan por **disponer de unos cincuenta juegos.**

El **Sega Channel,** que así se llama esta red de comunicaciones, está en marcha desde abril y la compañía nipona pretende ampliar su cobertura a todo el territorio de los Estados Unidos y Canadá hacia el mes de septiembre. **En el 95,** y si todo funciona bien, Sega tiene previsto extender este servicio **a todos los países del mundo** que jueguen con sus consolas y tengan una red de comunicaciones que lo permita.

A por todas con «WORLD CUP USA 94»

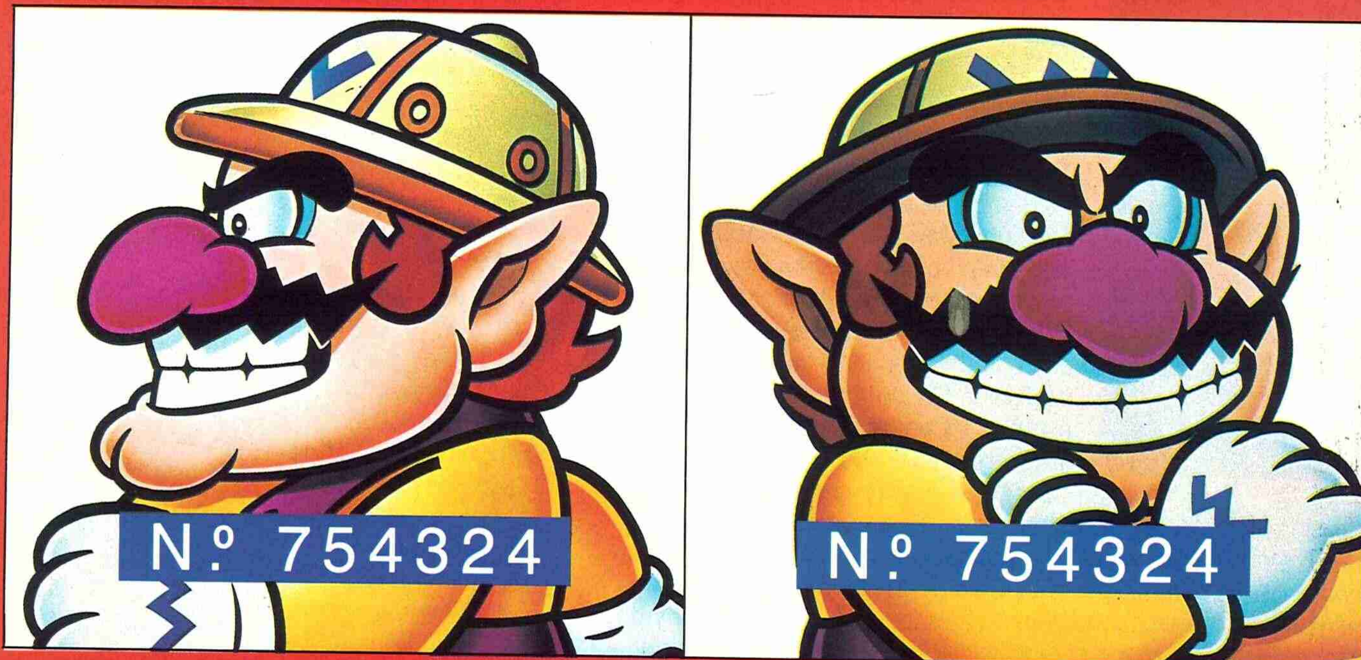
ESTÁS A TIEMPO, PARTICIPA

Aún puedes tomar parte en el **campeonato nacional de «World Cup USA 94»** que Hobby Consolas ha organizado en colaboración **con MAIL VxC.** Recuerda que para participar sólo tienes que acudir a cualquier centro MAIL, **entre los días 13 y el 30 de junio**, sin olvidarte de llevar el cupón que publicamos en el número anterior de la revista.

Ésta es una oportunidad de oro para demostrar tus dotes futbolístico-consoleras, pasar un rato de lo más divertido y, además, ganar **desde un montón de regalos exclusivos de «World Cup USA 94» hasta un fantástico Pack Multimega de Sega.**

Qué, ¿te apuntas?

SE BUSCA



ES CONOCIDO POR "WARIO"

•

GRANDE, GORDO Y FEO

•

TIENDE A CAMBIAR DE ASPECTO

•

Y SOBRE TODO ES MALO,
MUY MALO

Tiene una única obsesión:
fastidiar a Mario
y convertirse en el protagonista de todos los vídeo juegos.



En Pantalla

La forja de un campeón

MARIO ANDRETTI RACING



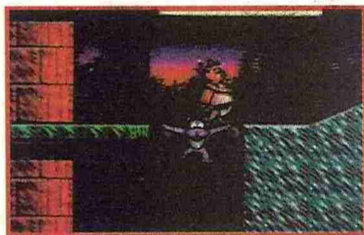


Cada vez existe más competencia en el género de los simuladores de carreras. Al indescriptible «Virtua Racing» va a seguir dentro de poco un **«Mario Andretti Racing»** llamado a ocupar las primeras posiciones en el campeonato **de Mega Drive.** Este fenomenal cartucho presenta toda la garantía de calidad de la división **EA Sports** y está avalado por el mítico **ex campeón de Fórmula Uno, ahora reconvertido a la Fórmula Indy.**

Si el nivel técnico del juego raya a la altura de los mejores, las opciones son para caerse de espaldas. Tendréis 3 modalidades a vuestra disposición, **15 circuitos** a semejanza de los reales y **perspectivas de juego para aburrir**. También podréis ir ejercitando vuestra habilidad al volante en el modo de entrenamiento, en el que el mismísimo Mario Andretti os dará sus valiosos consejos. Por si fuera poco, a medida que ganéis carreras se os ofrecerá la posibilidad de comprar nuevos accesorios para vuestro bólido. Toda una pasada de revoluciones para los 16 bits de Sega.

Columbia y Super Nintendo: el sabor del verano

EEK! THE CAT Y LEGEND, PLATAFORMAS Y MAGIA



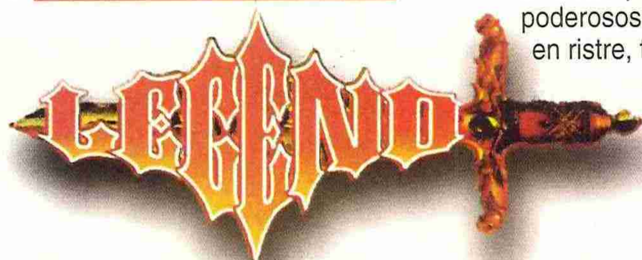
EEK! the Cat Super Nes



Legend Super Nintendo

Columbia, compañía distribuidora de **Sony**, nos ha preparado para los meses de **julio y agosto** dos sorpresas de altura. Para abrir boca, **«Eek! the Cat»** nos va a arrastrar a través de seis plataformeras fases en las que tendremos que usar garras y bigotes para rescatar su bella y felina novia.

Y para completar el menú, **«Legend»** nos ofrecerá la posibilidad de disfrutar de un beat'-em-up repleto de **magia y aventura** protagonizado por poderosos guerreros que, espada en ristre, tendrán que deshacer de ladrones y espantajos varios. ¡Nos espera un verano animado!

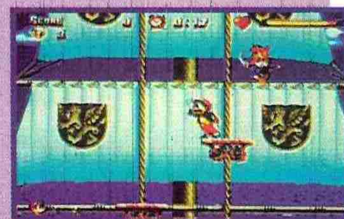


Para todos los gustos

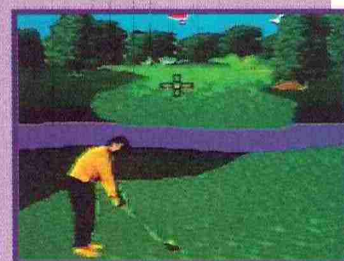
CODEMASTERS METE LA DIRECTA



Arnie Mega Drive



Captain Havoc MD



Global Golf Game Gear



Sink or Swim MD

No contentos con enganchar a medio mundo a su Mega Drive, Master System o Game Gear, los geniales programadores de **Codemasters** se disponen a dar el banderazo de salida a la **segunda parte de «Micro Machines» en Mega Drive, Game Gear y Amiga CD32.** A lo largo de 54 delirantes circuitos, podréis experimentar el doble de emoción y velocidad que en la anterior entrega, ¡que ya es decir! Y, además, tendréis ocasión de **competir hasta cuatro jugadores,** gracias a ese fantástico artilugio de Codemasters que se llama **"J-Cart"** y que va incorporado al propio cartucho del juego.

Si habéis sentido la tentación de emular las recientes hazañas de "Chema" Olazábal, tendréis una buena oportunidad de hacerlo con **«Global Golf»** en **Master System o Game Gear.** Este completo simulador os ofrecerá **todas las opciones** que los ases del "green" pueden esperar: modo de entrenamiento, condiciones meteorológicas, innumerables modalidades de juego, etc.

Con una gran originalidad y una jugabilidad de escándalo como principales características, **«Sink or Wim Starring Dim Passengers» para Mega Drive y Game Gear** os trasladará al escenario de un transatlántico que se va a pique. Vuestra misión consistirá en **salvar a los pasajeros del barco** de una muerte segura. Y hablando de la mar océana, no podemos olvidarnos de otro atractivo lanzamiento de Codemasters para **Mega Drive**, titulado **«Captain Havoc»**. ¡Toda una aventura pirata en los 16 bits!

Aunque para héroes carcajeantes, nadie mejor que **«Aarnie Aardvark»**, una simpática parodia del matón peliculero. El protagonista de este cartucho para **Mega Drive** tendrá como misión arreglar vuestro televisor sorteando un sinfín de obstáculos.

CID FCA!

SI LE ENCUENTRAS PODRAS SER
EL MAS MALO



Si siempre has querido ser malo y nunca te han dejado, ahora tienes la oportunidad con el mejor juego de plataformas hasta ahora conocido: Wario Land. Con él podrás ser el más malo, pero eso sí, no te salgas de los límites de la pantalla de tu Gameboy. ¡No sabes lo que te espera! Más de 40 niveles, pasillos secretos y rutas alternativas. Además, y para que quede constancia de lo malo que vas a ser, tienes una batería autónoma para grabar el desarrollo de tu partida. Ahora que puedes, sé malo. Muy malo.

GAMEBOY Nintendo

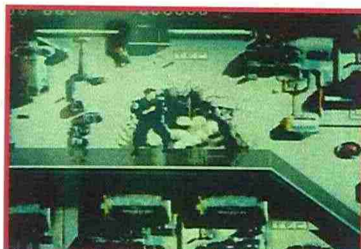
Nintendo

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

En Pantalla

Los programadores de «Dune» vuelven a la carga

¡QUÉ BIEN JUEGA ESTE "CRYO"!


Time Cop Mega CD


Megarace Amiga Cd

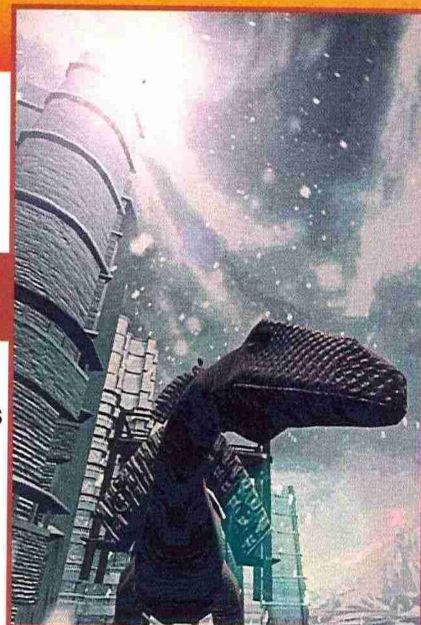

Dune Amiga Cd

Tal vez el nombre del equipo francés de programación **Cryo** no os suene mucho. Pues bien, estos geniales programadores fueron los autores de ese monumento a la adicción llamado **«Dune» para Mega CD,** y actualmente realizan juegos para compañías como Mindscape, Virgin y JVC. Ahora, los poseedores de un **Amiga CD32** podrán ir frotándose las manos, pues se avecina la conversión de ese monstruo a la máquina de Commodore.

Se trata de una atractiva **mezcla de estrategia y aventura** ambientada en el planeta de Arrakis, más conocido como Dune. Allí habéis sido enviados por el Emperador de Caladen en busca de la sustancia más valiosa del Universo: la especia Melange.

Otra soberbia conversión es la que se está haciendo de **«Megarace»**, todo un bombazo en los ordenadores PC con CD Rom, **para Mega CD, Amiga CD32 y 3DO.** Como por arte de magia, nos trasladaremos al siglo XXI y nos sentaremos ante el televisor para presenciar un cruel espectáculo titulado "Megarace". Vuestra misión será desafiar a los criminales de la velocidad en unas carreras donde la deportividad se paga muy cara.

Y por si ya os habíais olvidado de la "dinomanía, aquí está Cryo para resucitarla con **«Lost Eden» para Amiga CD32,** un extraño e instructivo juego donde tendréis que conversar con humanos y dinosaurios para recuperar el dragón y el castillo que por herencia os corresponden.

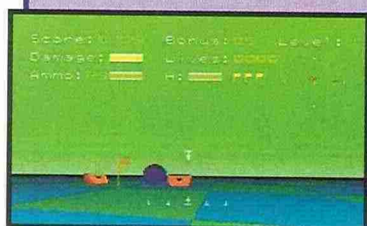

Lost Eden Amiga CD

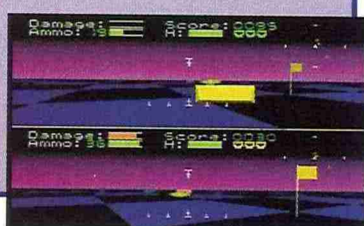
Por último, una sorpresa tan agradable como cibernética: **«Time Cop» para Mega CD,** basado en el film protagonizado por **Van Damme.** Con ese pretexto se desarrolla un programa de plataformas con unos movimientos asombrosos. Toda la acción gira en torno a los viajes a través del tiempo y, por tanto, los escenarios cambian constantemente de una época a otra.

«Spectre», lo último de Gametek

GUERRA VIRTUAL EN SUPER NINTENDO

Gametek va a recuperar para **Super Nintendo** un juego que causó furor en sus versiones para ordenador. Se trata de **«Spectre»**, o lo que es lo mismo, todo un arcade con **gráficos poligonales en 3D y perspectiva subjetiva.** El objetivo de la aventura será recoger banderas a través de escenarios de lo más futuristas, para lo cual habrá que ponerse a los mandos de un **potente tanque** y eliminar a cualquier enemigo que se ponga por delante. Una de las grandes bazas de este cartucho, que **Dro distribuirá a partir de julio,** será la interesante opción de **dos jugadores simultáneos.** Con él, la diversión estará servida.





¿Qué tiene esta bola que a todo el mundo le mola?



FURY OF THE FURRIES



Después de su rotundo éxito en los ordenadores Amiga, la bola peluda de **Mindscape** va a darse un paseo por los **32 bits de Commodore.** Y lo va a hacer con la jugabilidad y el humor por bandera en **«Fury of the Furries»**. El argumento de este frenético juego consiste en que los Tinies han emprendido un viaje a la Tierra, en el transcurso del cual un integrante de esta tribu ha capturado al rey y se ha apoderado de una máquina capaz de sembrar el terror en Sklumph, su planeta natal. Sólo con vuestra habilidad y reflejos conseguiréis guiar a los Tinies por todos los rincones de su planeta, para llegar al final de **uno de los mejores juegos de plataformas para el Amiga CD32.**

El Amiga está de enhorabuena

AUDIOGENIC GOLEA EN EL CD32


Bubble and Squeak Amiga CD


Graham Gooch Amiga CD



Wembley Int. Soccer Amiga CD

La moda de los juegos de fútbol está llegando también al **Amiga CD32. Audiogenic** ha conseguido una licencia de Wembley para lanzar al mercado **«Wembley International Soccer»**, un juego que traslada a la consola de Commodore todo el encanto de los grandes simuladores de fútbol.

Otro de los juegos que están inundando las consolas es **«Bubble and Squeak»**, que en su versión para Amiga no perderá un ápice de velocidad y jugabilidad.

Por su parte, **«Super Loopz»** es un juego de inteligencia en el que tendréis que encadenar las piezas que aparezcan en pantalla.

Otra interesante novedad para este formato es **«Exile»**, en el que diversos géneros se combinan para dar un cóctel explosivo con el que intentaréis destruir la máquina de gusanos de Trax.

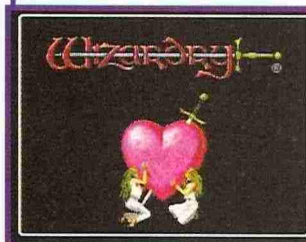
Y por último, una rareza para los coleccionistas o amigos de la Gran Bretaña: **«Graham Gooch Cricket»**, un simulador bastante completo de este deporte.

Capcom, en el ojo del huracán

LLEGAN WIZARDRY V Y EYE OF THE BEHOLDER

Espadas, brujería, hechizos y demás sortilegios son términos estrechamente relacionados con el **mágico mundo de los juegos de rol. Capcom,** por si algún despistado no lo sabía, es toda una potencia mundial a la hora de convertir clásicos de este género a **Super Nintendo**. Ahora le ha tocado el turno a **«Wizardry V - The Heart of the Maelstrom»,** una aventura ambientada en el fantástico reino de Llylgamyn, que se encuentra amenazado por una misteriosa fuerza oculta en el interior del castillo.

Otro cartucho que ya ha salido al mercado norteamericano y está haciendo las delicias de los roleros yanquis es **«Eye of the Beholder»**, en el que cuatro intrépidos aventureros tendrán que investigar los extraños sucesos ocurridos en las cloacas de Waterdeep. Por supuesto, no faltarán las bestias inmundas, los sortilegios ni los laberintos propios de este tipo de juegos. La perspectiva frontal añadirá **un toque de espectacularidad a la acción.** Así que si tenéis una **Super Nintendo** y os gusta el género del rol, ya podéis ir rezando para que este cartucho venga pronto a España.



Wizardry V Super Nes



Eye of the Beholder SN

Mowgli llega a Super Nintendo

LA MEJOR SELVA DE VIRGIN





La compañía **Virgin** continúa con el **filón Disney** que tan buenos resultados le está dando. Su nueva apuesta sube aún más el listón alcanzado hasta el momento. Se trata de **«Jungle Book»** para los **16 bits de Nintendo,** un espectacular juego de plataformas que sigue al pie de la letra la película de Disney. Por supuesto, el protagonista central de la aventura será el pequeño Mowgli, y con él habrá que superar todos los obstáculos que la selva plantea.

Para terminar de redondear el asunto, **Arcadia** será la encargada de distribuir en nuestro país, **en el mes de julio**, las «súper» aventuras de Mowgli, Baloo y el resto de los personajes de Kipling.



Game Gear Aladdin Pack

¡TU GRAN DESEO CONCEDIDO!



¡ Al fin juntos ! La mejor portátil sin discusión y el juego que está maravillando al mundo en los últimos tiempos, en un nuevo Pack. ¡ Es el Game Gear Aladdin Pack !.Lo que tantas veces te atreviste a soñar, SEGA - una vez más - lo ha hecho realidad.

¿ Se te ocurre una forma más genial de descubrir la sorprendente nitidez de imagen con más de 4000 colores de la Game Gear ?

¿ O de quedarte extasiado con su sonido estéreo impensable en otras portátiles ?

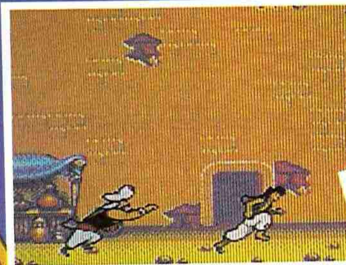
¿ O de montártelo de cine convirtiéndola en tu tele particular ?.

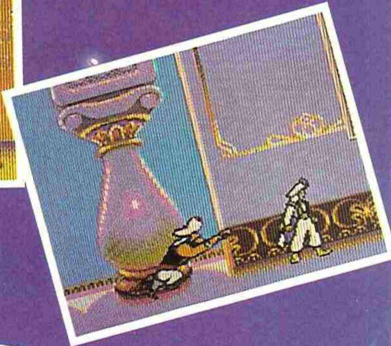
Pues ¡ corre a por tu Aladdin Pack, no sea que vuelen !.

TAMBIEN ALADDIN PACK EN MASTER SYSTEM !!













GAME GEAR

LA LEY DEL MAS FUERTE

Unitros

BIG IN

Ranma 1/2

Un personaje procedente del manga, Ranma 1/2, es el protagonista de dos versiones que están rompiendo en Japón.

Ranma 1/2

El peculiar protagonista del manga con el mismo título, «Ranma 1/2», se ha convertido en un auténtico ídolo. Sega no podía dejar pasar a esta nueva estrella, que comparte con los gremlins su capacidad para mutarse cuando se moja (sólo con agua fría, ¡eh!). Por ello, ha lanzado al mercado una versión donde prima el rol por encima de todo, aunque por supuesto hay fases de lucha con golpes exactamente iguales a los de la serie. Con opción para un jugador y posibilidad de guardar la partida mediante passwords, «Ranma 1/2» amplía su círculo de influencia manga en el Mega CD.

Megaman Soccer







Megaman Soccer

En su nueva aparición para Super Nes, las plataformas han quedado guardadas en el baúl de los recuerdos, pues Megaman ha decidido dar a conocer su segunda gran afición: el fútbol. Eso sí, en una nueva versión con equipos de ocho jugadores, incluyendo al portero. Además, las jugadas habituales están ampliadas con otras propias de robots. Así, con cuatro modos de juego, dos jugadores simultáneos, originales canchas y muchas más opciones, «Megaman Soccer» se ha convertido en la cara más futurista y divertida del deporte rey.







JAPAN

Y si le unimos un curioso cartucho protagonizado por Megaman y un simulador de vuelo, el resultado es un gran póker de ases.

Wing Commander

SEGA MEGA CD

El clásico de PC «Wing Commander» está arrasando en formato compacto. Y es que la creación de Chris Roberts tiene el tirón y la calidad suficientes como para haber triunfado en Japón gracias al Mega CD.

Electronic Arts ha sido el artífice de este programa que conserva todas las cualidades del original. Se trata de un simulador de combate en 3D que cuenta con más de 40 misiones, un amplio menú de naves a pilotar, armamento y demás opciones que harán las delicias de los aficionados al género. Y además, con la opción de salvar hasta cuatro partidas.

Wing Commander









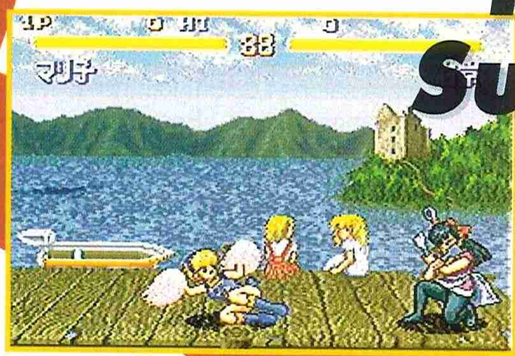




Ranma 1/2. Super Battle

Que el manga sigue rompiendo en Japón no es ningún descubrimiento. Y una buena prueba de ello es este «Ranma 1/2 Super Battle». Una de las principales bazas de este "one versus one" es que la mayor parte de sus protagonistas son chicas, aunque por supuesto no faltarán Ranma, su padre-oso panda y un par de fortachones más. Además, posee tres modos distintos: Historia, Versus y «Tag Match», varios niveles de dificultad y la posibilidad de dos jugadores simultáneos.

Ranma 1/2 Super Battle







NINTENDO SUPER NINTENDO











Barkley: shut up and jam

¡Chitón, que llega el maestro! La nueva división deportiva de **Accolade** prepara un asalto a la **Super Nintendo** con **«Barkley: Shut Up and Jam!»**, un interesante cartucho que ya hizo las delicias de los aficionados al baloncesto en Mega Drive, y que viene dispuesto a reproducir todas las genialidades del "gordo" Barkley. En él, os veréis las caras en las canchas más destartaladas de vuestro barrio con 16 grandes jugadores de **basket callejero**. Y como ayuda, contaréis con los consejos del mismísimo Barkley, e incluso puede que salga a daros unas lecciones prácticas.



Ren and stimpy



Mastuerzos a todo ritmo Una gran noticia para los sufridos usuarios de **N.E.S.** es la llegada a esta consola de **Ren y Stimpy**. Estas estrellas de los dibujos animados están dispuestas a armar la de San Quintín, mientras intentan la ardua tarea de ganar dinero jugando a los videojuegos.

Las tres pruebas que deberán superar están **basadas en episodios de la serie televisiva.** Así, en **"Out West"** tendrán que luchar contra unos enfadados vaqueros, en **"Robin Hoek of Logwood Forest"** deberán rescatar a la Doncella Bobalicona, y en **"Space Madness"** volarán a bordo de una nave espacial.

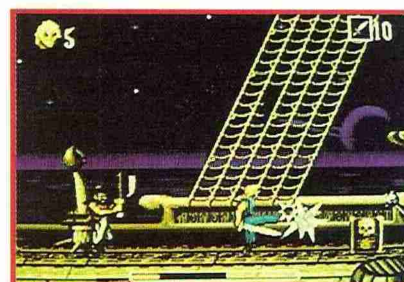
Acclaim vuela de nuevo

Batman Forever En una sección de noticias yanquis que se precie, no podíamos dejar de lado a otro gigante donde los haya: **Acclaim.** Y es que los artífices de «NBA Jam» han firmado un acuerdo con Sega para la **utilización de la tecnología Titan**, patentada por esta última compañía. Esta técnica se empleará en la programación de **videojuegos para recreativas, Mega 32 y Saturn.** Su primer fruto será la conversión para salones de un gran bombazo cinematográfico: **«Batman Forever».** Esta película protagonizada por Michael Keaton traspasará las puertas de los salones a lo largo del próximo año, para posteriormente trasladarse a las pantallas de Saturn y Mega 32.

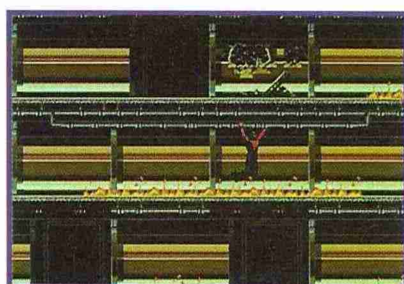
Pirates of the dark water



Con cien gañanes por banda... Tras su "abordaje" a Super Nintendo, los bucaneros de **Sunsoft** se disponen a conquistar la fortaleza de **Mega Drive** con una conversión de una serie de dibujos animados que hizo furor en las pantallas norteamericanas: **«Pirates of the Dark Water».** Fieles a la obra televisiva, habrá que luchar contra un hatajo de piratas valiéndose de toda la astucia y las armas que estén al alcance, junto a un buen número de objetos ocultos. Adornado con unos gráficos de lujo y una espléndida banda sonora, este cartucho os dará la oportunidad de **reproducir un film de dibujos animados** en Mega Drive.



Star Trek: Deep space nine

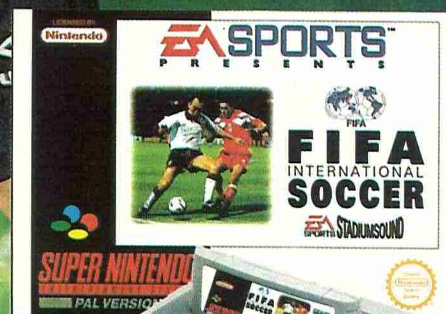


Una nueva estrella en el firmamento Probablemente os suene poco o nada el nombre de **Playmates Toys,** una firma norteamericana que hasta ahora se había dedicado a fabricar muñecos. Pues bien, estos muchachos han dado el salto al mundo de los videojuegos con una aventura basada en la mítica serie **Star Trek.** Subtitulado **«Deep Space Nine»**, este cartucho **para Mega Drive** reproduce todos los ambientes y personajes de la famosa serie televisiva, incluida la Estación Espacial. A lo largo del juego asumiréis **el papel del Comandante Sisko**, en sus labores de investigación de algunos extraños sucesos que están ocurriendo últimamente en la Estación.

Cambia de equipo

Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con **el nuevo "FIFA PACK"** de **Super Nintendo.** Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de colores. Su contenido es totalmente rompedor: **Consola** Super Nintendo, **2 mandos de control,** cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y... lee bien, el mejor simulador de fútbol: **FIFA INTERNATIONAL SOCCER.**
Un juego con **sonido ambiental** StadiumSound™, para que te metas de lleno en el juego.
Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.
Medidor de potencia de tus disparos.
Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú serás el "pichichi" del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.

NUEVO
"FIFA PACK"
EDICION LIMITADA
Y NUMERADA







Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CID FCA!

Pocas novedades en la edición primaveral de la feria londinense

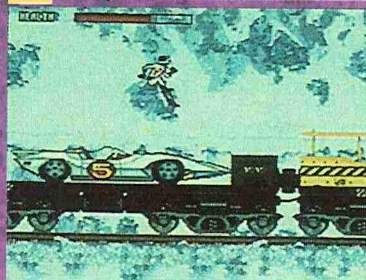
E.C.T.S.: las consolas se toman un respiro



La edición de primavera del E.C.T.S., la feria europea de videojuegos por excelencia, no deparó muchas novedades a los numerosos incondicionales que nos dimos cita en el Business Design Centre de Londres del 10 al 12 de abril pasados. Es triste decirlo, pero parece como si esos fabricantes de sueños hubieran decidido tomarse unas vacaciones. ¿Será que ya está todo inventado en este fantástico mundo de las consolas? No lo creemos. Es más, podríamos decir que nos encontramos a las puertas de una verdadera revolución tecnológica, protagonizada por máquinas como 3DO, Jaguar, Saturn, Project Reality, etc. En todo caso, lo cierto es que la alarma ha cundido en el sector del videojuego, y que el "síndrome de crisis" se ha apoderado un poco de todos.

ACCOLADE

Accolade sigue afilando las uñas con vistas al lanzamiento de **«Bubsy II»** en MD y SN. También nos hará revivir las emociones de la serie Meteoro con **«Speed Racer»** (MD y SN) y nos ofrecerá un interesante simulador de hockey: **«Brett Hull Hockey»** (MD y SN).


SPEED RACER
(Super Nintendo / Arcade - deportivo)


BRETT HULL HOCKEY
(Mega Drive / Deportivo)

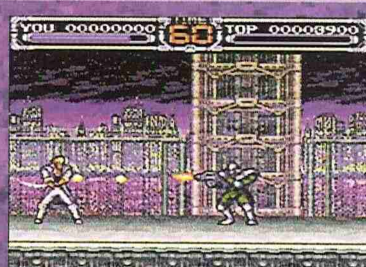

SPEED RACER
(Mega Drive / Arcade - deportivo)

ACTIVISION


BUBSY II
(Mega Drive / Plataformas)

Activision presentó tres interesantes novedades: **«Radical Rex»** para MD está protagonizado por un dinosaurio que monta en monopatín; **«Pitfall: The Mayan Adventure»**, una conversión a MD y SN; y **«X-Kaliber»** en SN, para que ejercitéis los puños.


PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
(Mega Drive / Plataformas)

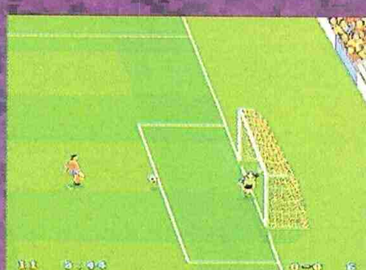

X-KALIBER 2097!
(Super Nintendo / Beat 'em Up)

ANCO-IMAGINEER

El balón se echa a rodar en Super Nintendo y Mega Drive con un prometedor cartucho titulado **«Kick Off 3»**. Toda la emoción del deporte rey en un lanzamiento estrella que Anco ha estado preparando con sumo cuidado. Como veis, esta compañía ha preferido la calidad a la cantidad.


KICK OFF 3
(Mega Drive / Deportivo)


KICK OFF 3
(Super Nintendo / Deportivo)


KICK OFF 3
(Super Nintendo / Deportivo)

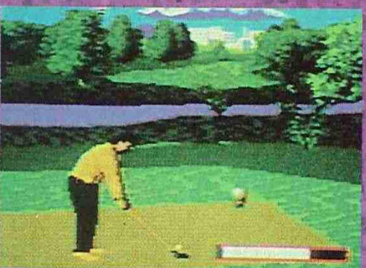
CODEMASTERS

Tomad nota: **«Micro Machines 2»** para MD, GG y Amiga CD32; **«Psycho Pinball»** para MD y Amiga CD32; **«Captain Dynamo»** para MD y GG; **«Captain Havoc»** para MD; **«Sink or Swim»** para MD y GG; **«Drop Zone»** para MS y GG, y **«Global Golf»** para MS y GG.


CAPTAIN DYNAMO
(Mega Drive)

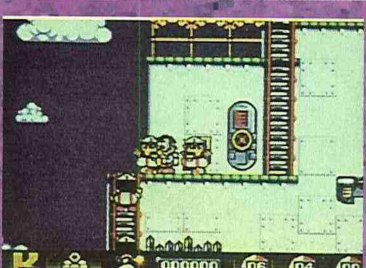

CAPTAIN HAVOC
(Mega Drive)


DROP ZONE
(Master System)


GLOBAL GOLF
(Game Gear)


MICRO MACHINES 2
(Mega Drive)


PSYCHO PINBALL
(Mega Drive)


SINK OR SWIM
(Mega Drive)

DOMARK

En primer lugar la conversión a GG de su juego estrella de la temporada: **«Marko's Magic Football»**. Continúan con su próximo simulador de motos: **«Kawasaki Superbikes»** para MD. Y terminan con un juego de altos vuelos, **«AV8B Harrier Assault»** en Mega CD.



KAWASAKI SUPERBIKES
(Mega Drive / Deportivo)



MARKO'S MAGIC FOOTBALL
(Game Gear / Plataformas)



MARKO'S MAGIC FOOTBALL
(Game Gear / Plataformas)

ELECTRO BRAIN

Electro Brain no ha permanecido al margen de la fiebre futbolera y se ha destapado con un **«World Soccer»** para SN que tiene muy buena pinta. Por su parte, **«Legends of the Ring»** para SN y MD os tendrá al borde del K.O. durante un buen rato.



LEGENDS OF THE RING
(Mega Drive / Deportivo)



WORLD SOCCER
(Super Nintendo / Deportivo)

EMPIRE

¡Cómo no! El cartuchito de fútbol de rigor se asoma a Super Nintendo bajo el nombre de **«Empire Soccer 94»**, pero esta vez lo hace con una indiscutible originalidad y una perspectiva aérea que para sí la quisieran los cámaras de Canal Plus.

GRANDSLAM



EMPIRE SOCCER 94
(Super Nintendo / Deportivo)

Valiosa incorporación la de Grandslam al mundo de las consolas, a través del Amiga CD32. La empresa británica va a obsequiar a los usuarios de esta máquina con juegos tan interesantes como **«Reunion»**, **«Nick Faldo's Championship Golf»**, **«Bump 'N' Burn»** y **«Beavers»**.



BUMP 'N BURN
(Amiga CD32 / Deportivo)



NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF
(Amiga CD32 / Deportivo)

HUDSON SOFT



REUNION
Amiga CD32 / Aventura)

Ahí tenéis la continuación de **«Super Bomberman»** en SN y GB, **«An American Tail - Fievel Goes West»** para SN, **«Super Adventure Island 2»** para SN, **«PC Kid's Adventure II»** para GB, **«Beauty and the Beast»** en SN y Nes, **«Milon's Secret Castle»** para GB y **«Inspector Gadget»** en SN.



AN AMERICAN TAIL - FIEVEL GOES WEST (Super Nintendo / Acción)



SUPER BOMBERMAN 2
(Super Nintendo / Inteligencia)

MINDSCAPE

Mindscape nos ofrece **«Megarace»** (Mega CD), **«Metal Marines»** (SN), **«Thunder in Paradise»** (SN), **«Al Unser Jr.»** (SN), **«Val d'Isere»** (SN), **«NCAA Football»** (SN) y **«Mario Missing Earth»** (SN), además de una oleada de juegos para el Amiga CD 32.



MEGARACE
(Mega CD / Deportivo)

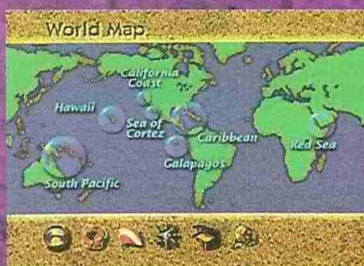


METAL MARINES
(Super Nintendo / Arcade - estrategia)



DRAGON LORE
(Mega CD / Acción)

NINTENDO

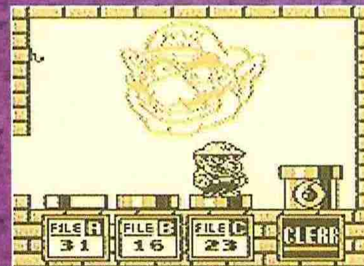


OCEANS BELOW
(3DO / Educativo)

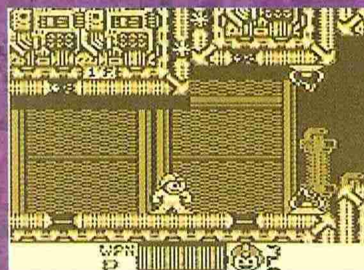


20th CENTURY ALMANAC
(3DO / Educativo)

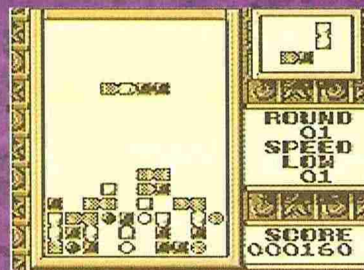
Desde el malvado **«Wario»** en GB hasta el cibernético **«Mega Man X»** en SN, pasando por **«Super Metroid»** en SN o la tercera entrega de **«Mega Man»** en GB. Y además, **«Stunt Race FX»**, **«Tetris 2»** (GB), **«Pac-Attack»** (SN), **«Pac-Man»** (Nes) y **«Ms. Pac-Man»** (GB).



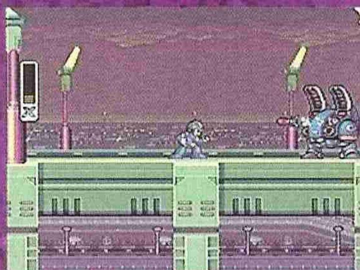
WARIO LAND
(Game Boy / Plataformas)



MEGA MAN III
(Game Boy / Plataformas)



TETRIS 2
(Game Boy / Inteligencia)



MEGA MAN X
(Super Nintendo / Plataformas)



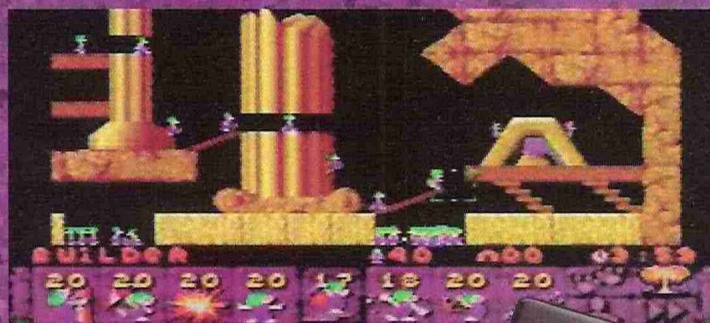
PAC-ATTACK
(Super Nintendo / Inteligencia)

PSYGNOSIS



THE SHADOW
Super Nintendo / Acción)

Esta compañía quiere poner mucho ritmo en los principales formatos. Así, **«Lemmings 2»** y **«Puggsy»** vuelven a SN, **«Super Dropzone»** hará su debut en la misma consola, y como no podía faltar el cartuchito de fútbol, **«Sensible Soccer»** será una verdadera joya para el Mega CD.



LEMMINGS 2
(Super Nintendo / Inteligencia)

SEGA



SENSIBLE SOCCER
Mega CD / Deportivo)

Mientras la expectación en torno a la salida al mercado del Multi Mega y Mega 32 sigue creciendo, Sega nos ofrece la velocidad de **«Virtua Racing»** para MD, **«Tom Cat Alley»**, un simulador para Mega CD, y **«Double Switch»**, película interactiva para ese mismo formato.

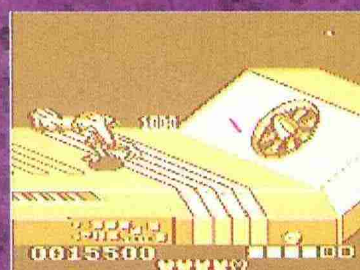


SONY

Las más importantes son: **«Cliffhanger»** y **«Flashback»** (CD); **«Addams Family Values»** (MD y SN); **«The Flintstones»** (MD, SN y GB); **«Battletoads & Double Dragon»** (SN y GB); **«Elite»** (MD y SN); **«Jurassic Park II»** (SN y GB); **«Legend»** (SN) y **«Lawnmower Man»** (GB).



LEGEND
(Super Nintendo / Beat-'em-up)



BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON
(Game Boy / Beat-'em-up)



FLASHBACK
(Mega CD / Aventura)


SUPER METROID
(Super Nintendo / Acción)


STUNT RACE FX
(Super Nintendo / Deportivo)

OCEAN

Pronto podremos disfrutar de cartuchos para Super Nes como **«F.I.F.A. Soccer»**, **«The Shadow»**, **«The Green Lantern»** o **«Mario Andretti Racing»**. En Game Boy volveremos al Golfo Pérsico con **«Desert Strike»**, y en Amiga CD32 surcaremos los aires con **«T.F.X.»**.


F.I.F.A. Soccer
Super Nintendo / Deportivo)


SUPER DROPZONE
(Super Nintendo / Shoot-'em-up)


PUGGSY
(Super Nintendo / Plataformas)


VIRTUA RACING
(Mega Drive / Deportivo)


TOM CAT ALLEY
(Mega CD / Simulador)


BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON
(Mega Drive / Beat-'em-up)


EEK! THE CAT
Super Nintendo / Plataformas)


MIGHTY MAX
(Mega Drive / Aventura)

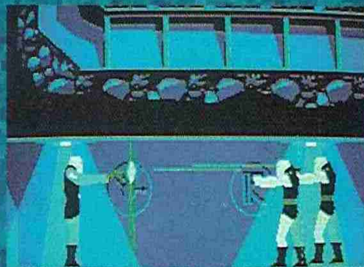
U.S. GOLD

Nos obsequian con una maravillosa lluvia de fútbol en SN, MD, Mega CD, MS, GG y GB. Se trata de **«World Cup USA 94»**, licencia oficial del Mundial de Estados Unidos. Además, nos tiene reservada una pequeña sorpresa: **«Desert Strike»** para SN, basado en la Guerra del Golfo.



WORLD CUP USA 94
(Game Gear / Deportivo)


WORLD CUP USA 94
(Master System / Deportivo)


HEART OF THE ALIEN
(Mega CD / Aventura)



DRAGON
(Super Nintendo / Beat-'em-up)


COOL SPOT
(Game Boy / Plataformas)



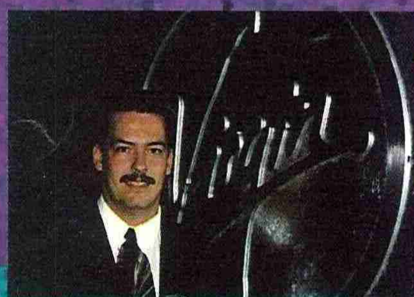
THE JUNGLE BOOK
(Super Nintendo / Plataformas)

Una labor recompensada



Los premios de cada edición del E.C.T.S. vienen a recompensar una labor bien hecha a lo largo del año. La ceremonia de entrega de los últimos se celebró en el **Regent's Hotel**, y a ella asistió la flor y nata del sector del videojuego mundial. He aquí los galardonados:

MEJOR JUEGO DE CONSOLA PORTATIL: **«Zelda»** (Game Boy).
JUEGO DEL AÑO EN ESPAÑA: **«Street Fighter II Turbo»** (Super Nintendo).
COMPAÑÍA DEL AÑO: **LucasArts.**
MEJOR HARDWARE DEL AÑO: **Consola Jaguar** (Atari).
MEJOR JUEGO DE CONSOLAS DEL AÑO: **«Aladdin»** (Virgin).
PRODUCTOR DE SOFTWARE DEL AÑO: **Virgin Interactive Entertainment.**



Lo que el (apuntes de

- Una edición del E.C.T.S. siempre es algo interesante y que despierta a priori una gran expectación...
- Pero si luego resulta que la Feria no satisface todas las esperanzas puestas en ella, ¿habrá que decir que ha resultado un fracaso?
- Hombre, tampoco nos pongamos así, porque con una realidad como el ***Amiga CD32*** *(bien palpable en el Reino Unido) y proyectos como* ***3DO, Jaguar, Saturn o Project Reality,*** *¿quién tiene derecho a quejarse de algo?*
- Además, a uno siempre le alegran la vida los Bubsys, Sonics, Marios, Markos, Eeks y demás mascotas de turno. Simpaticonas y encantadoras, sí, señor.
- Aunque, claro, de vez en cuando a uno le da la "depre" y se acuerda de los señores informáticos, que hasta ahora no han mostrado ¡NI UNA SOLA! imagen del ***Project Reality.*** *Está bien, consolémonos con esa joya del* ***Multi Mega.*** *¡A rascarse el bolsillo, consoleros!*
- ¿Dónde está la creatividad, originalidad y demás virtudes que podrían adornar juegos impecables? Más novedades, por favor.
- ¿Crisis? Acercaos a los stands de ***Codemasters, Mindscape, Virgin*** *o* ***Sony*** *y preguntadles por esa mágica palabra. ¡A ver qué es lo que os contestan!*





VIRGIN

Más de veinte espectaculares novedades nos ofreció Virgin. Por destacar algunas, ahí están **«Jammit»** (SN), **«Jungle Book»** (SN, Nes, GB y MD), **«Demolition Man»** (SN, MD y Mega CD), **«Cannon Fodder»** (SN, MD y Mega CD), **«Dragon»** (3DO y Jaguar) o **«Links»** (3DO).



SNOOKER
(Mega Drive / Deportivo)



JAMMIT
(Super Nintendo / Deportivo)



GOAL
(Mega Drive / Deportivo)

ojo no ve un visitante)

- Tampoco os olvidéis de daros una vueltecita por el stand de ***Electronic Arts****... si es que lo encontráis por alguna parte. ¿Qué se creían, que no nos íbamos a darnos cuenta? Estarán preparando algún bombazo importante en secreto, o al menos eso esperamos.*

- Pero no todo son ausencias importantes, también hay algunas notables incorporaciones, como la de ***Sunsoft****, que por primera vez expuso en el E.C.T.S., o el interés demostrado por la compañía norteamericana* ***Ascii****, más conocida aquí por sus periféricos que por sus juegos, en el mercado europeo. ¡Animo y a seguir así!*

- Los viejos 8 bits nunca mueren, de tal forma que habrá que seguir aguantando la monserga de mamá diciendo que os llevéis la N.E.S. y la Master System a otra parte. ¡Larga vida a las veteranas!

- Las portátiles también siguen dando mucho juego. Más de uno sacó la suya en plena Feria y se dio de morros contra alguna mascota que andaba por allí pululando...

- ¡Ah!, y antes de que se me olvide. Si alguna vez vais a la feria, llevad una buena provisión de bocatas, que aquí está muy difícil lo de comer, hacer sobremesa y tomarse un café... a menos que no os importe perderos una buena parte de lo que se expone.





Una vez más, las mascotas fueron las grandes protagonistas de la Feria. Hulk, Mario, Bubsy y muchos otros se convirtieron en el centro de atención de las cámaras.



GAME MASTERS

por M.A.D.



Después de diez meses con un hermetismo casi total, parece que Nintendo comienza a revelar sus verdaderos progresos en el Project Reality. Pero tampoco os perdáis las inminentes novedades de Sega. La "batalla" entre ambos no ha hecho más que empezar...

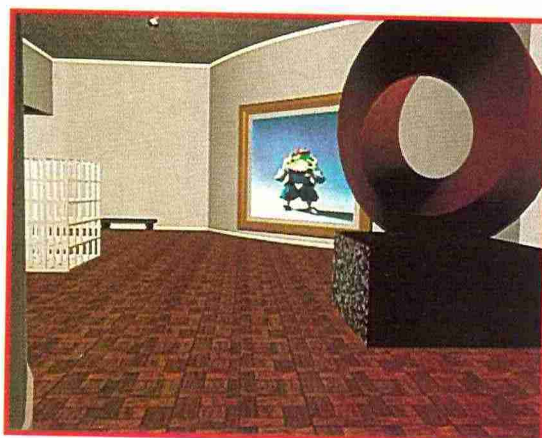


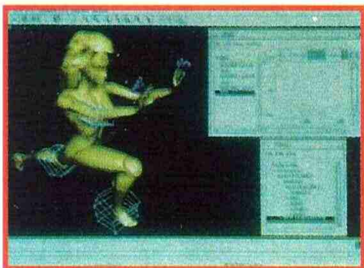
Nintendo CONTRAATACA

Fue aproximadamente en agosto del año pasado, cuando se publicaron las primeras noticias sobre la creación de **un nuevo soporte por parte de Nintendo,** al que se le denominó con el intrigante nombre de **Project Reality.** Durante aquellos meses, casi todas las compañías de renombre se dedicaron a anunciar sus correspondientes proyectos de sistemas para un futuro cercano. Sin embargo, mientras Sega, Commodore, Panasonic, Atari, etc. se apresuraron a ofrecer datos precisos sobre sus nuevas máquinas, e incluso en poco tiempo pudimos ver la aparición de algunas de ellas (**3DO, Atari Jaguar o Amiga CD 32**), Nintendo hizo, como se dice vulgarmente, "mutis por el foro", y únicamente se dedicó a especular sobre lo maravilloso e increíble que sería su futuro sistema. Más de uno se llegó a preguntar si no era todo un montaje de la multinacional japonesa, con el fin de mantener su prestigio ante tal avalancha de novedades.

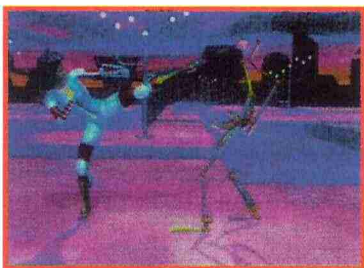
Pero las cosas han cambiado de un tiempo a esta parte. Nintendo ha decidido por fin desvelar sus verdaderos progresos en este tema, y además de **ofrecer un completo dossier** con las características técnicas provisionales de la máquina (que ya os he comentado en números anteriores), ha empezado a hacer públicos sus **acuerdos con las diferentes compañías** relacionadas directamente con la tecnología del hardware y el software. De este modo, hace un mes **Nintendo of America** llegaba a un acuerdo conjunto con el grupo de programación **Rare Ltd. y Rare Coin-it Toys & Games Inc.**, y con la compañía **WMS Industries Inc,** creadora y distribuidora de juegos recreativos, con el fin de que ambas trabajen directa y exclusivamente para el







Este podía ser el aspecto del «Killer Instict» para el Project Reality. Cada vez estamos más cerca de la realidad virtual.



Proyecto Realidad.

Rare Ltd es una veterana compañía que comenzó su andadura hace 20 años, realizando juegos para máquinas recreativas. Fue la primera realizadora de videojuegos no japonesa en programar para la N.E.S., cuando ésta se introdujo en el mercado americano en 1985. Su éxito más conocido es **la serie «Battletoads»**, que ha aparecido para casi todos los formatos actuales.

Por otro lado, **WMS** es mundialmente conocida por sus enormes éxitos en máquinas recreativas, como **«Mortal Kombat» y «NBA Jam»**. El contrato que une a esta compañía **con Acclaim** expira en **marzo de 1995,** y para entonces estará a disposición de Nintendo.

Pero lo más importante es que el fruto de esta nueva sociedad ya tiene un nombre: **«Killer Instinc»**. Éste será el primer juego a desarrollar bajo este acuerdo, y está previsto que esté instalado en la versión arcade del Proyect Reality **a finales del 94**, y **en la consola doméstica en otoño del 95.** El juego será presentado en el próximo CES de junio en Chicago, con una limitada lista de invitados, y se trata de un combate de **lucha futurista en 3-D,** con un realismo asombroso. La polémica ya ha comenzado antes de su aparición, y es que **el título en cuestión se las trae (instinto asesino)**. De hecho,la utilización en un videojuego del término "killer" está totalmente prohibida en USA, aunque Nintendo espera que para la fecha de aparición del juego este asunto esté totalmente zanjado.

¿Nuevo soporte de 32 bit para Nintendo?

Efectivamente, amigos. La noticia saltó hace pocos días, publicada por la prestigiosa revista **CTW**. **Nintendo of Japón** lanzó un breve comunicado oficial en el que anunciaba **la aparición de un nuevo soporte de 32 bits para antes del 95,** a un precio inferior a los 200 $. Esta



El Project Reality continúa su andadura hacia su finalización total. Pronto veremos a Mario en un futuro tridimensional.



Éstas son algunas de las imágenes que hasta ahora se han mostrado de la capacidad de las estaciones Silicon Graphics.

información causó una gran conmoción en la propia Nintendo Europa, quien pensaba que el futuro de Nintendo estaba dedicado por entero al Project Reality.

Diversas fuentes de la compañía japonesa afirman que Nintendo tiene la idea de dar una **réplica al nuevo producto de Sega (Mega Drive 32)**, con el fin de entrar en competencia directa en el mercado antes de la aparición del Proyecto Realidad. El caso es que la cosa ha quedado algo confusa, y hay quien piensa que simplemente se trata de una artimaña por parte de Nintendo, que le permita ganar tiempo ante la creciente popularidad de su compañía rival. De todos modos, no os preocupéis, porque os mantendré totalmente informados sobre este tema.

Ultimas novedades de la factoría Sega



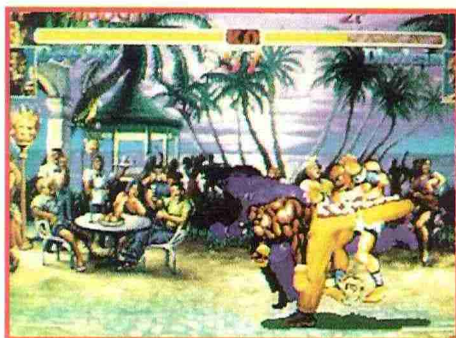
Mientras, **Sega** sigue dando rienda suelta a todos sus nuevos productos. Parece definitivamente confirmada la posibilidad de que Sega ponga a la venta **un módulo con el chip SVP incorporado**, de modo que pueda utilizarse para todos los juegos que estén pensados para funcionar con ese coprocesador matemático. Es decir, cualquier usuario podría adquirir el chip SVP de forma independiente, y luego acoplarlo a los juegos programados con esta tecnología. Esto supondría un gran ahorro para el comprador, pues no tendría que pagar el incremento que supone llevar incorporado el SVP cada vez que adquiera un juego de este tipo, y sólo lo haría en el momento de comprar este nuevo módulo. Así, juegos como **«Virtua Racing» podrían venderse a un precio mucho más razonable.** No está mal que por una vez las compañías piensen más en el usuario que en sí mismas.

Por otro lado, ya está instalada **en las compañías aéreas más importantes** una especie de Mega Drive portátil, conocida con el nombre de **Mega Jet.** Esta máquina tiene las mismas posibilidades que una Mega Drive, el tamaño de una Game Gear (aunque sin pantalla de LCD), y su finalidad es entretener a los sufridos viajeros en sus largos desplazamientos por avión. Ahora, **Sega of Japon** ha anunciado la comercialización de este aparato **para su uso doméstico**, lo cual no deja de ser algo ilógico cuando acaba de salir a la venta el fabuloso **Multi-Mega,** que como sabéis tiene las posibilidades de un Mega Drive con Mega CD incluido. En fin, son los ocultos misterios del marketing.

Llega Super Street Fighter II TURBO

Una auténtica locura. La nueva versión del legendario «Street Fighter II» está a punto

GAME MASTERS
por M.A.D.



de salir **en los salones recreativos japoneses.** Cuando todavía no ha aparecido la versión para consola del «SSF II», **Capcom** nos ha sorprendido con este nuevo "bombazo". Las novedades que presenta son realmente alucinantes: **posibilidad de elegir diferentes niveles de velocidad,** una jugabilidad que sus creadores han definido como **"mística"** (no se puede explicar con palabras, sólo se experimenta jugando) y la presentación de un nuevo personaje llamado **Akuma** (que en japonés quiere decir demonio), de quien dicen es el mejor luchador de todas las series de «SF II», aunque probablemente ocupe el puesto de jefe final y no pueda ser elegido por los jugadores.

Nuevos movimientos, más combinaciones de golpes, multitud de planos de scroll y un sinfín de sorpresas que poco a poco os iré contando, son el resto de las virtudes de esta nueva maravilla. De momento, deleitaros con estas imágenes.



Por cierto, fuentes cercanas a mí me han revelado que Sega ya dispone de una **versión de «SSF II» para Mega Drive** con **¡40 megas de memoria!** y que podría estar en el mercado en un par de meses. Sin embargo, Sega se lo está pensando por el enorme aumento de precio que supondría un cartucho con esa memoria. En cualquier caso, permaneced muy atentos porque podría ser una noticia bestial. Y estad seguros que el mes que viene os revelaré más datos sobre este tema. Un saludo de **M.A.D.**

el BUZÓN de los GAME MASTERS

He de reconocer que este mes vuestras cartas han sido, en general, bastante interesantes. Espero que sigáis en esta buena línea.

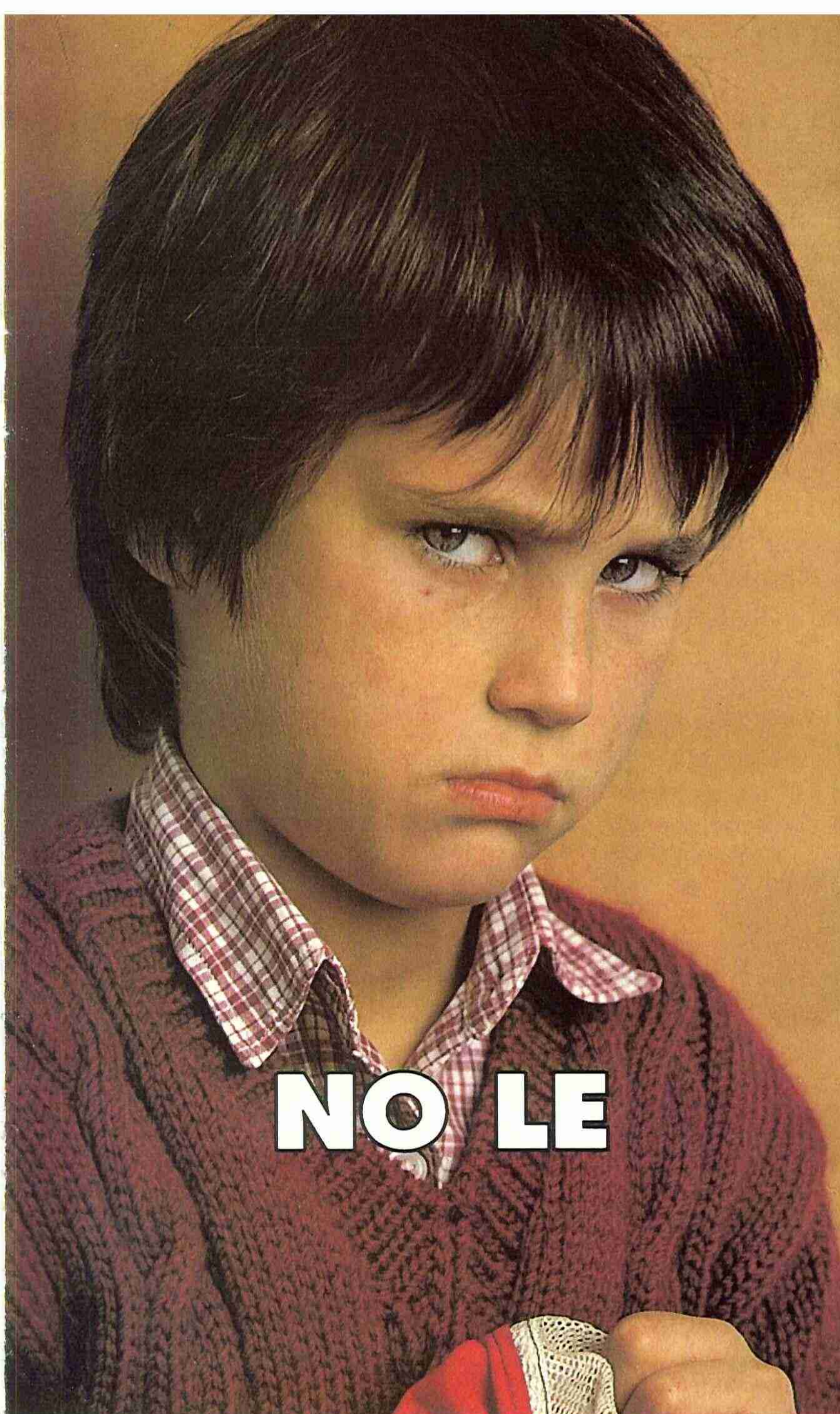
Por supuesto que **en el Multi-Mega hay 2 procesadores Motorola 68000 Z 80**, y que este aparato no tiene nada que envidiar a la Mega Drive con Mega CD incluido, amigo Oscar Zamanillo González. Es más, esos dos procesadores pueden alcanzar una velocidad **de 25 MHz**, es decir, más que la unión MD-MCD. Efectivamente, el sistema Mega Drive 32 **también se podrá adaptar al Multi-Mega**, y por supuesto será por la ranura para los cartuchos. De nada.

Sí, David Perera Galán, te recomiendo que esperes un poco más **para ver las posibilidades de los diferentes sistemas** antes de adquirir nada. De todos modos, no me parece desacertada tu opción, siempre que tus ansias te impidan aguantar unos meses más.

Muy interesante tu carta, Juan Fco. Lozano "Skywalker", aunque no tengo espacio para responderte a todas tus cuestiones. Tienes razón sobre tu teoría: **MD+MCD+Mega 32** podrá cargar juegos de una calidad similar a cualquier sistema de 32 bit, incluida la Saturn. Pero cuando hablamos de la Saturn, no sólo nos referimos a una consola de videojuegos, sino **a toda una tecnología multimedia con inmensas posibilidades**, y por lo tanto no es equiparable a ese trinomio por muy buenos juegos que pueda ofrecer. El modelo de **3DO realizado por Sanyo** es exactamente igual al de Panasonic, salvo en su forma, mientras que **AT & T** tiene pensado realizar **dos modelos,** uno básico y otro con capacidad para modem y digitalización de voces. Hasta que tengas más dudas, Juan Fco.

Encantado de saludarte de nuevo, Paco "Gin" Larios. El **«World Soccer» de Electro Brain** (conocido como «Tony Meola's SideKicks») ya está a la venta en USA, pero veo casi imposible que tengamos ese juego a la venta en España. **«Great European Football» de Sunsoft** contiene únicamente selecciones nacionales. Si te gustan los simuladores de vuelo, **«Turn & Burn»** no está nada mal. Es probable que tengamos alguna sorpresa en cuanto a portátiles se refiere antes de que finalice el año. A ver si me invitas a la Feria de Jerez.

En fin, espero que el mes que viene os superéis a vosotros mismos con preguntas e información como la que me habéis mandado en este número. Para ello, escribid a: **Hobby Consolas Game Masters.**
C/ de los Ciruelos Nº 4.
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).





Cuando veas una cara "SI LE", puedes estar seguro de que ya ha jugado con la última y más fantástica aventura de Kirby: **Kirby's Pinball Land.** Nuestro regordete personaje ha dejado a un lado su descomunal apetito para convertirse en la bola más simpática y divertida de Pinball.

Hazte con él y... ¡pasa la bola!



CID FCA!



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

MEGA 32

¡Primeras imágenes en exclusiva para Hobby Consolas!

LA MEGA DRIVE 32 ES YA UNA REALIDAD

El nuevo sistema de 32 bits de Sega, es ya mucho más que un proyecto. Y para demostrarlo no hemos podido encontrar mejor prueba que las primeras fotografías de una máquina que, como se puede apreciar, tiene ya una forma muy definida.

Barry Jafratto -director de Marketing y producto europeo de Sega-, nos dió el mes pasado las primeras claves sobre la Mega Drive32.

En principio todo nos pareció un proyecto, más o menos avanzado, pero pensábamos que tendrían que transcurrir muchos meses antes de que pudiésemos ver algún boceto que mostrase el aspecto que poseerá la máquina que, hasta hace unos días, aún se llamaba Mega 32.

Pero nuestra "máquina" particular de espionaje ha vuelto a funcionar a la perfección. Hobby Consolas ha conseguido no sólo unas imágenes inéditas en las que se puede apreciar la forma definitiva que presentará la Mega Drive 32, sino también numerosas pantallas de los juegos para la 32 bits que en estos momentos se encuentran en fase de desarrollo.

Toda esta anticipación, sin embargo, ha provocado unas "inevitables" deficiencias técnicas: como habréis podido



VIRTUA RACING DELUXE. Será uno de los primeros títulos para la 32 bits. Su nombre es de sobra conocido por todos, pero su apellido, Deluxe, nos sugiere un montón de buenos pensamientos...









PANZI DRAGONS. Lo hemos visto en movimiento. No lo hemos jugado, pero lo hemos visto. Tan sólo podemos decir que resulta completamente espectacular.



PANZI DRAGONS. Este es uno de los títulos sobre los que la propia Sega está trabajando en estos momentos. Como véis, sigue la moda de gráficos vectoriales impuesta en los últimos Virtuas.

comprobar, la calidad de las imágenes no es todo lo buena que nos hubiera gustado, pero hemos preferido manteneros informados a la última, confiando en que sabréis comprender que estamos trabajando con material atípico: vídeos, fotocopias en color...

Un repaso a los datos técnicos

La Mega Drive 32 es en principio, un concepto "diferente" de consola. Por un lado es un sistema que se conectará en el puerto de cartuchos de la Mega Drive y la convertirá en una consola de 32 bits. Pero por otro podrá ser considerada como una consola propiamente dicha, ya que, cuando salga a la venta, lo hará en dos formatos: sola (a un precio de unas 25.000 pts.) o junto a la Mega Drive I o la Mega Drive II (aún está por decidirse) por un precio aproximado a las 40.000 pts.

Sea como fuere, como ya dijimos el mes anterior, la Mega 32 contará con dos procesadores Hitachi SH2, un procesador de video y una cantidad adicional de RAM.

Fue una noticia que nos pilló a todos por sorpresa, pero parece que Sega está completamente decidida a cumplir lo anunciado y lanzar su consola de 32 bits durante el próximo otoño.

Una relación muy fructífera

Muchos de vosotros pensaréis que todo eso está muy bien, pero al mismo tiempo os estaréis preguntando (lo sabemos por las numerosas llamadas que estamos recibiendo): ¿cómo va a procesar la Mega Drive toda esa cantidad de datos? ¿podrá su Motorola seguir el ritmo impuesto por los dos Hitachi de la Mega 32?

La respuesta es que la Mega 32 se encargará por su cuenta de efectuar las "tareas más duras". La Mega Drive será un punto de apoyo del que la nueva máquina tomará lo que necesite y en el momento en el que lo necesite.

Por otra parte, -y para despejat también algunas dudas-, Sega nos ha confirmado







CLOCKS WORK NIGHT. Diferente es la palabra que podría definir a este título que ofrece este aspecto tan prometedor.

Nuestro equipo de investigación ha movido todos los hilos necesarios y ha empleado al máximo sus dotes de persuasión hasta conseguir hacerse con las fotografías que muestran el aspecto definitivo de la Mega Drive 32, así como con una lista secreta en la que aparecen los títulos que Sega está desarrollando para su nueva máquina.





Estas son las primeras -y únicas- imágenes que existen de la Mega 32. Los lectores de Hobby Consolas sois de los primeros en el mundo que habéis tenido acceso a esta información



VIRTUA FIGHTERS. *¿Lo habéis visto en las recreativas? Pues Sega promete que en la Mega Drive 32, igual.*











DAYTONA USA. *Este juego está presente en el 99,9% de las revistas especializadas europeas de los últimos meses. Si no es por una razón, es por otra, pero el caso es que nos lo encontramos hasta en la sopa. Algo tendrá este juego cuando tanto lo sacan, ¿no creeis?*

que la señal de video que le llegua al monitor de TV saldrá directamente de la Mega 32. (Esta circunstancia ha provocado que alguna redactora ocurrente haya manifestado con cierto sarcasmo: *"Vamos, que la Mega Drive va a ser poco más que una fuente de alimentación..."* Bueno... no creemos que sea para tanto).

Lo que está claro es que la combinación de la Mega Drive y la Mega 32 va a resultar una mezcla explosiva, pletórica de fuerza y con unas posibilidades enormes.

Y el Mega CD, ¿qué?

Sega nos ha adelantado otro detalle importante. Tal y como ocurre actualmente, los juegos para Mega Drive 32 también tendrán sus correspondientes versiones en el formato compacto, e incluso se realizarán títulos específicos para él. Es decir, que el Mega CD (y no nos olvidemos del Multi-Mega) también va a ver incrementadas sus prestaciones, lo que se va a conseguir principalmente gracias a la nueva y amplia paleta de colores del Mega 32.

Por otra parte, los juegos de corte cinematográfico tendrán una definición cercana a la realidad gracias al VDP (Procesador Digital de Video) que permite total definición de color, tecnología de polígonos, reproducción de imágenes reales y sonido digitalizado. Suena bién, ¿verdad?

Sobre los juegos

Sega no se cansa de repetir que la Mega Drive 32 admitirá el mismo software que las máquinas recreativas de última generación. Títulos como «Virtua Fighters» o «Virtua Racing» se barajan entre sus primeros lanzamientos. Y no se habla de versiones. No. Se habla de LOS MISMOS juegos.

Pero la cosa no acaba ahí. Tan sólo comienza, porque ya se están programando un montón de juegos. ¿Os apetece conocerlos?.

LA LISTA DE "SEGA-LINDO"

"Sega-lindo" es el nombre en clave de nuestro contacto en Sega of Japan. Él es quien nos ha facilitado una lista secreta en la que aparecen los títulos para la 32 bits en los que Sega está trabajando en estos momentos. De la mayoría de estos juegos no se sabe casi nada, y del resto, menos, pero nuestro trabajo nos ha costado conseguir la lista, y ahí la tenéis.

«Doom»: un éxito en PC -recientemente nombrado Juego del Año por la prensa especializada europea-, que destacará por sus detallistas gráficos en 3D y por su trepidante acción.

«Tempo», «Operation: Desert Moon» y «Fahrenheit»: sólo sabemos que estaán incluídos en el apartado de Acción.

«Sonic Chaotix»: la inevitable aparición del ídolo.

«Golf 36 Holes», «College Basketball», «Winter Extreme» y «Super Motocross»: una serie deportiva.

«Virtua Fighters»: de unos sabemos tan poco y de otros tanto...

«Star Wars Arcade» y «Bullet Fighters»: en lo que se refiere a shoot'-em-up´s y...

«Super After Burner» y «Super Space Harrier»: como nuevas versiones de los clásicos.

¡Ah, y no podemos olvidarnos de los tres de los que os hemos ofrecido imágenes: «Panzi Dragons», «Clock Works Night» y «Virtua Racing Deluxe». Como veis, la cosa promete. Y mucho.

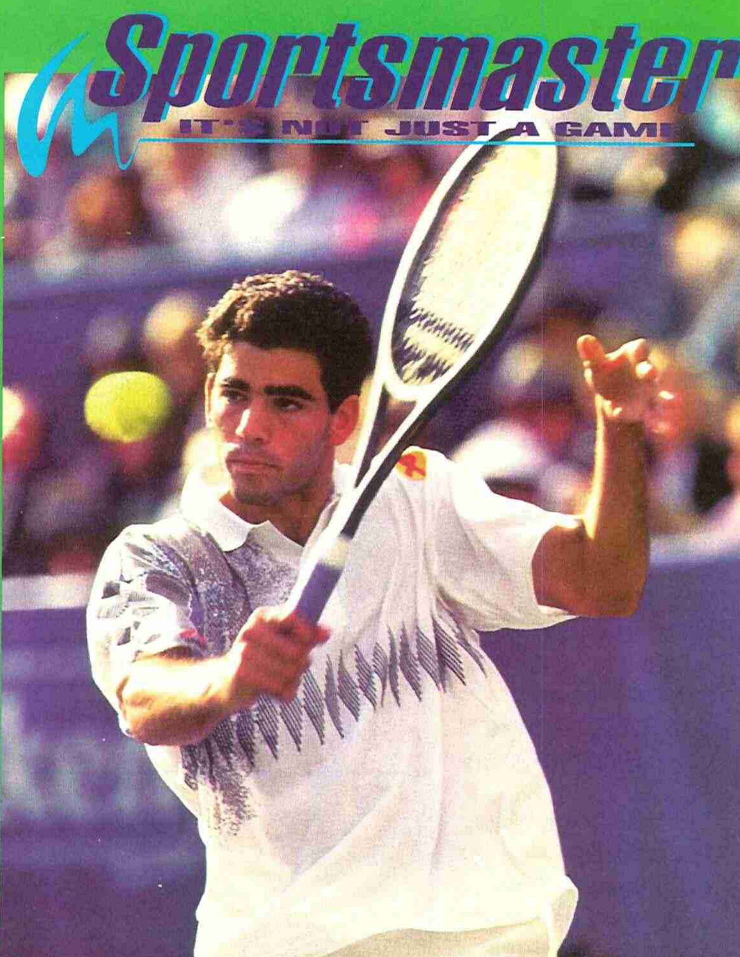




Arriba tenéis imágenes del sensacional título «Doom». Pero no, no son de la versión Mega Drive 32. Se trata de la de PC -la que ha sido tan premiada en el pasado ECTS de Londres-, pero no hemos podido resitir la tentación de poneros unas pantallitas...

EN ESTA PISTA NO HAY PIEDAD

"EL JUEGO DE TENIS MAS DESAFIANTE QUE PUEDAS ENCONTRAR"











J-Cart™

El primer juego que incorpora el J-Cart, una tecnología revolucionaria que te ofrece el primer cartucho del mundo que lleva instalados dos conectores extra para controladores. ¡Ahora pueden participar cuatro jugadores sin necesidad de un adaptador! Funciona con joysticks y controladores

PETE SAMPRAS TENNIS



DISPONIBLE EN MEGA DRIVE



32 tenistas con aspecto, técnica y potencia personales.
Tres tipos de pista: hierba, tierra batida y pista rápida.
18 lugares para jugar la temporada de tenis mundial.
Más de 40.000 escenas animadas del tenista.
Voleas, globos, smashes, dejadas y golpes de gran potencia.
Nueva y divertidísima modalidad "Crazy Tennis", que ningún otro juego de tenis ha implementado.

Distribuido por: ArcadiA software, s.a.

Codemasters™

SUPER GAME BOY

LOS JUEGOS DE GAME BOY A LO GRANDE

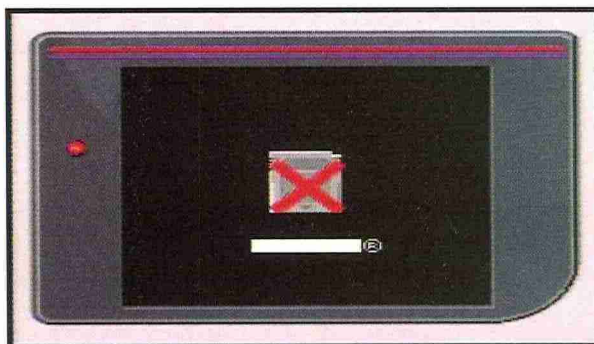
¿Qué es el Super GameBoy? ¿Para qué sirve? ¿Qué es eso de juegos de Game Boy en colores? Si queréis respuestas, tomad respuestas...

Lo que tenéis que saber

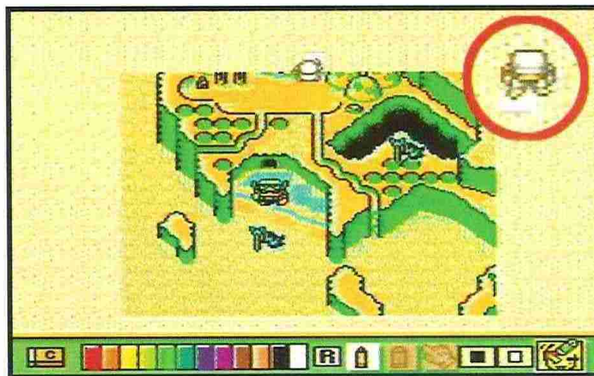
• El Super Game Boy es un "periférico" que permitirá ver todos los cartuchos de Game Boy en la pantalla de un televisor **a través de una Super Nintendo.** Esto quiere decir que **no necesitarás tener una G.B.** para jugar con sus cartuchos en la S.N.

• Permitirá **cambiar los colores originales de los cartuchos de Game Boy** por otros 4 que elijamos a nuestro antojo, así como **enmarcar las pantallas de los juegos.**

• Tendrá **la forma y la apariencia de un cartucho normal de Super Nintendo,** con la única diferencia de que en la parte superior poseerá **una ranura en la que se insertará el cartucho de Game Boy.**



Este curioso mensaje parpadeará en pantalla siempre que el cartucho de Game Boy o el mismo Super Game Boy estén mal introducidos. Apagad la consola, colocad todo en su sitio y... a jugar



Cuando estéis en cualquiera de los menús y llevéis un rato sin tocar ningún botón, aparecerá este gracioso hombrecillo que se dedicará a limpiar afanosamente la pantalla. Sin duda, un detalle simpático.

• Su precio será de **unas 12.000 pts.**

• A partir de la fecha de su lanzamiento, se empezarán a comercializar juegos que presentarán **256 colores. «Tetris 2» y «Donkey Kong»** inaugurarán la lista.

• El **precio de estos cartuchos especiales será similar al de los cartuchos de Game Boy actuales,** y aunque se podrán jugar en la G.B. no se verán en colores.

• Todas las funciones del juego y del aparato se controlan **desde los pad de control de la Super Nintendo**.

Veamos cómo funciona

Después de que ya tedréis claro en qué va a consistir a grandes rasgos esto de la Super Game Boy, imagináos que ya tenéis una en vuestro poder. Pues

Los controles



Paletas de colores

La primera opción con la que os vais a encontrar nada más introducir la Super Game Boy con el cartucho correspondiente en vuestra Super Nintendo es la que os va a pernitir cambiar los colores del juego.

Podréis elegir entre un total de **32 paletas diferentes** distribuidas en cuatro grupos de ocho con cuatro colores cada una. (Si no lo entendéis, mirad la ilustración inferior).

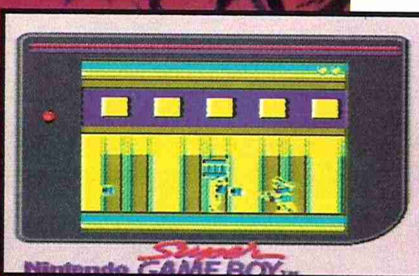
Colocando el cursor sobre la paleta que elijáis y pulsando **el botón A** veréis inmediatamente **cómo se alteran los colores del juego que tengáis en la pantalla.**

Sin embargo, si no os gustan las paletas que presenta automáticamente la Super Game Boy, podréis crear las vuestras propias.



Hay una gran gama de combinaciones de colores, incluidas las más chillonas.





Cada gama tiene un total de ocho paletas nombradas mediante letras de la A a la H. Todas las paletas con la misma letra se mantienen dentro de una gama similar de tonalidades.



La noticia que adelantamos en el número anterior en relación a la Super Game Boy, ha provocado reacciones desmesuradas. Desde entonces, nuestra centralita no ha cesado de sonar. Los usuarios de Game Boy y Super Nintendo pululan por las calles como absortos, con la mirada fija en un punto indefinido. Los informativos de todas las cadenas de radio y TV no hablan de otra cosa. Los herbolarios de todo el país han agotado sus reservas de tila. Todo el mundo no deja de preguntarse: ¿En qué va a consistir la Super Game Boy? La respuesta, por supuesto, aquí, en Hobby Consolas.

vamos a ver un poco cómo funciona. (Recordad, por supuesto, que además tenéis que tener una Super Nintendo, un cartucho de Game Boy y una televisión, si es que queréis ver algo...)

Bueno, dejando las bromas a un lado, cada vez que introduzcáis un cartucho en la Super Game Boy, la máquina se encargará automáticamente de **elegir la gama de colores** que considere más adecuada para el juego y rodeará la pantalla **con un marco** que simula el cuerpo de una G.B.

Tanto los colores como los marcos **podrán ser modificados** a vuestro gusto, para lo cual tendréis que acceder a un **sistema de ventanas.** Sin embargo, también es importante aclarar que si no queréis complicaros la vida y no os apetece modificar nada, podréis poneros a jugar directamente...

Pero como suponemos que os gustará sacarle a vuestra Super Game Boy el

Los controles, tanto de los menús de opciones como del propio juego, los efectuaremos desde el pad de la Super Nintendo.

Otra de las opciones que se nos presentan en la Super Game Boy viene simbolizada por un **pad de control**, icono que nos permitirá cambiar la configuración del pad y nos presentará dos tipos de control a elegir. Si no modificamos nada, los **botones A y B** del pad de Super Nintendo harán las funciones normales de los botones A y B del de Game Boy.

Por otra parte, si habéis modificado el color original y durante el juego pulsáis **el botón X** volveréis nuevamente al color original sin necesidad de pasar por más menús.



También dibujar



Cómo se usan los pinceles está claro, lo que es más rarito es el dedo. En realidad es una herramienta que borra justo la zona sobre la que ha pasado.



Ya metidos en harina, podéis intentar **dibujar vuestro propio marco**. Nada más fácil. El último icono del sistema de ventanas os abrirá un amplio campo de posibilidades artísticas.

Para empezar, podréis pintar tanto el marco como la ventana de juego (lo que no es muy recomendable). Para llevar a cabo vuestra tarea, podéis usar **dos tipos de pincel**, uno grueso y otro fino, y doce brillantes colores. También hay una simpática **herramienta de borrado** que os permitirá seleccionar la zona exacta que deseáis hacer desaparecer.



Los dos cuadros indican la zona donde queréis dibujar, es decir, si queréis hacerlo sólo en el marco o también en la pantalla de juego.

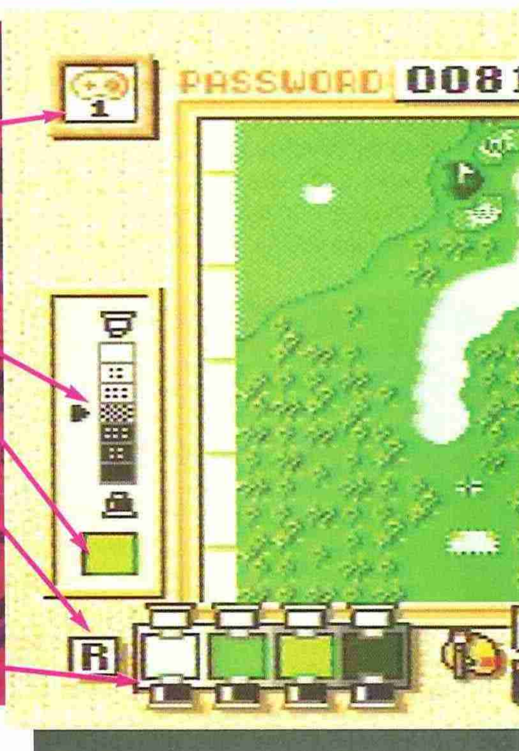
Cuando estéis usando el dedo, el menú se reducirá y aparecerá una bomba. Al presionar en ella, todo lo seleccionado por el dedo se borrará.

Modificar colores

Con este completo menú podréis **alterar los colores del juego** sin tener que ceñiros a ninguna combinación previa. Tenéis a vuestra disposición un total de **52 colores**, que además podréis cambiar con sólo alterar **la barra de contraste**. Además, si os equivocáis en algún momento, podréis pulsar el **botón de retroceso** (así se deshará la última acción) o el de **borrado** (volverá a llevaros al color inicial).

Imaginaos la enorme cantidad de colores de pantalla que podréis lograr **combinando de cuatro en cuatro** los 52 de la paleta con sus respectivas tonalidades.

Claro que es una pena que después de haberos trabajado tanto un color lo perdáis al apagar la consola. Solución: **un password**, situado en la parte superior de la pantalla, que os permitirá volver a tener en pantalla el color que tantos sudores os había costado.



Este icono indica qué mando se está usando para manejar el sistema de ventanas.

Este otro icono señala el grado de contraste que se le está dando al color en uso. Los aumentos o descensos de contraste pueden cambiar totalmente un color.

En este cuadro se indica el color con el que se está trabajando.

Con la R desharemos el último cambio que hayamos realizado.

Después de seleccionar un color podréis volcarlo en cualquiera de estos tubos de contraste. Presionando en el émbolo blanco lo aclararéis y en el negro se oscurecerá.

Los marcos

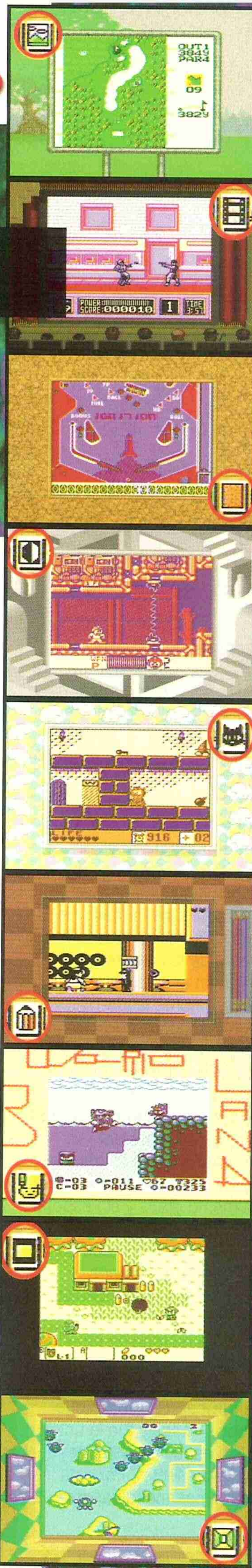
Otro de los iconos que se incluye en el sistema de ventanas tiene la simpática facultad de **permitiros alterar el marco situado alrededor del juego.**

Si no activamos esta opción, permanecerá el que asemeja a una Game Boy.

Seleccionando cualquiera de los **nueve marcos** (echad un vistazo a la tira) podréis visualizar de inmediato el efecto que produce.

Y si previamente habéis dibujado vuestro propio marco, podréis recuperarlo pinchando en el icono de la derecha.

Por su parte, **el icono de la izquierda** sólo estará activo si el cartucho es uno de los que se programarán con 256 colores.



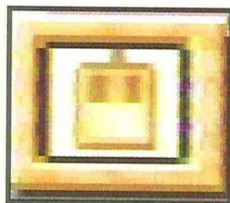
máximo partido, lo lógico será que empecéis a "trastear" con los menús de opciones.

Y aquí ya empieza a complicarse un poco la cosa, porque aparecerán **cinco menús distintos** que os permitirán efectuar un montón de cambios.

En los cuadros que acompañan a este texto os explicamos detenidamente todas estas posibilidades , por lo que no vamos a entrar aquí en más detalles.

Mejor cambiamos de tercio y aprovechamos este corto espacio que nos queda para deciros que, a nosotros, esto de la Super Game Boy nos ha parecido un invento de lo más original y divertido.

Evidentemente no va a revolucionar el mundo de las consolas, pero lo que sin duda va a conseguir es que los usuarios de Super Nintendo podáis disfrutar "a lo grande" del enorme catálogo de juegos para Game Boy, que además, por fin, romperá la hasta ahora infranqueable barrera del color.



Con el ratón también podéis acceder al sistema de ventanas.



Recordad: si entráis con el pad 1 en el menú, no podéis seguir el juego.



Si accedéis a los menús con el pad 2, siempre podéis seguir jugando con el primer mando.



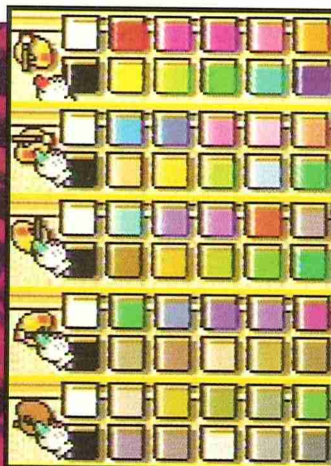
Este larguísimo número es el password que os permitirá recuperar cualquier color que antes hayáis combinado.

En todo momento podéis ver cuál es el resultado de vuestro trabajo con los colores.

En todos los menús la C os hará saltar hasta la posición inicial, perdiendo todas las modificaciones anteriores.

Presionando en este icono se detendrá todo movimiento en pantalla logrando un efecto foto.

Presionando en el icono de colores modificados se vuelve al menú principal.



Aquí tenéis los 52 colores de que disponéis para combinar a vuestro gusto. Girando la paleta de pintor de la izquierda iréis haciendo aparecer en el menú principal los distintos grupos de colores.



La Feria Española del Recreativo demostró la enorme fuerza de este sector

Máquina Total

Este mes comenzamos una nueva sección, Arcade Show. A partir de este número, y aprovechando el tirón que ha supuesto la reciente celebración de la Feria Española del Recreativo, realizaremos un seguimiento exhaustivo de todos los juegos que vayan llegando hasta los salones recreativos de toda España. De este modo siempre estaréis informados de las máquinas en las que merecerá la pena "gastaros los duros".

Y qué mejor manera de comenzar esta nueva sección, que ofreceros un completo reportaje sobre la **Feria Española del Recreativo** que se celebró **el pasado mes de Abril en Madrid**, y donde se pudieron ver las últimas maravillas en este campo, de la mano de Sega, Capcom, Namco, SNK y el resto de las empresas líderes en el sector.

Seguramente la idea que tendréis muchos de vosotros sobre esta Feria es la de **un auténtico paraíso.** Y es que no es para menos: imaginaos un enorme recinto repleto de los últimos juegos del momento en versión arcade, de los que se podía disponer totalmente gratis y sin esperar "colas" de más de cinco minutos. Sin duda, todo un sueño para los buenos aficionados a este mundillo.

Lástima que la entrada estuviera restringida para los **profesionales del sector y unos cuantos medios de comunicación** (de los que Hobby Consolas fue la única revista especializada que estuvo presente). Por esta razón, unas máquinas que habitualmente se ven ocupadas por personas con edades comprendidas entre los 10 y los 25 años, en esta ocasión **eran dueñas de ejecutivos que superaban ampliamente los 30** (y que disfrutaban tanto o más que cualquier adolescente).



Este curioso juego llamado «Cops» mezcla dos géneros tan distintos como la conducción y el disparo. Si sois lo suficientemente hábiles y espabilados para poder realizar ambas acciones a la vez, no lo dudéis: éste es vuestro juego.

En esta nueva edición de la F.E.R., que años atrás se celebró en Barcelona, estuvieron presentes las compañías y distribuidoras más importantes del mercado. El objetivo de este certamen es muy simple: **permitir que los realizadores de videojuegos expongan sus "obras"**, para que de esta manera los distribuidores puedan hacerse con los derechos de un juego determinado e instalarlo en los diferentes salones recreativos del país. Por eso no es de extrañar que compañías como Sega, Capcom, etc, se esmeraran en presentar sus productos de la forma más espectacular posible.

El prestigio de Sega hizo que su stand fuera uno de los más visitados por el público. Además de los ya conocidos **«Virtua Fighters»** (del cual había varios modelos, uno de ellos realmente espectacular) y **«Virtua Racing»**, se



Un esforzado jugador intentando hacerse con la técnica de conducción del «Daytona USA». Y es que no es nada fácil.

Mientras, las últimas novedades de **SNK («Wind Jammers», «Super Side Kicks 2»),** los míticos beat'em ups **«Super Street Fighter II» y «Mortal Kombat II»**, y los juegos de disparo más populares como «Lethal Enforce» (con segunda parte incluida), y **«Mad Dog Macree»**, junto con otras tantas decenas de juegos, entretenían al resto del entusiasmado personal. Y es que las máquinas arcade siguen siendo las reinas del mundo de los video juegos, hasta que otras creaciones demuestren lo contrario

Así pues, no os perdáis la próxima edición de The Arcade Show, pues uno de estos magníficos juegos será el primer protagonista.

presentaron la versión recreativa de **«Jurassic Park»** y el fabuloso **«Daytona USA»**. Fue este último, el juego que más espectadores congregó a su alrededor, **fascinados por el increíble realismo y la espectacularidad de todas sus imágenes.** Era impresionante ver a unos 10 o 12 "ejecutivos" esperando su turno para disfrutar del mejor simulador de conducción.

Sin embargo, tampoco hay que olvidar a otras estrellas de este evento, como el fantástico **«Ridge Racer» de Namco**, al que rápidamente se abonaron los más expertos conductores, encantados con la posibilidad de manejar una recreativa con embrague y cambio con 6 marchas, exactamente igual al de cualquier vehículo real.

Hay que reconocer que **los "juegos de coches"** se convirtieron en los auténticos protagonistas de este evento, por delante de los clásicos juegos de lucha o las adictivas máquinas de disparo.



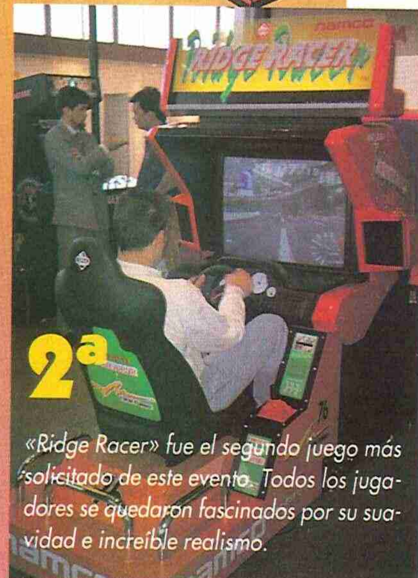
Las + deseadas

1ª



«Daytona USA» fue la estrella de esta nueva edición de las recreativas españolas. Un juego que pronto dará mucho que hablar.

2ª



«Ridge Racer» fue el segundo juego más solicitado de este evento. Todos los jugadores se quedaron fascinados por su suavidad e increíble realismo.

3ª

A pesar de que «Virtua Fighters» lleva un tiempo instalado en España, sigue despertando interés allá donde quiera que vaya. Un buen representante de los juegos de lucha.



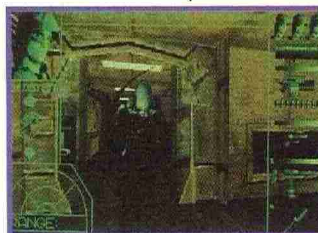
Curiosidades



Una especie de aparato de Realidad Virtual (izquierda) y el juego en el que ha participado el director de cine Alex de la Iglesia, llamado «Marbella Vice» (derecha) despertaron la curiosidad de los visitantes del F.E.R. Dos excelentes novedades que esperemos no tarden en llegar a los salones recreativos españoles.



Este mes el futuro llega a Hobby Consolas. Dejando a un lado las consolas convencionales, en Hi-Tech vamos a darle un rápido pero profundo repaso a las máquinas de nueva generación que han sido lanzadas durante los últimos meses o que van a ver la luz en un futuro muy cercano. Estamos hablando de Saturn, de Project Reality, de PS-X, de 3DO... de sistemas Multimedia que van mucho más allá que las "simples" consolas de videojuegos y que abren ante nosotros unas posibilidades increíbles, muchas de las cuales están aún por descubrir.




«Crescent Galaxy» y «Alien VS Predator» son dos de los primeros juegos que han aparecido para esta consola. Se espera la salida de nuevos juegos.

Excelente tecnología, muy buen precio, pero... ¿poseerá un software con garantías?

Atari Jaguar

La Jaguar pasará a la historia por ser **la primera consola de 64 bits** que apareció en el mercado, allá por finales del 93. Atari se adelantó a todo y a todos para crear un innovador hardware, mientras sus competidores daban un salto más lógico a los 32 bits. Un logro que ha sido reconocido recientemente por la prensa europea, que ha elegido a la Jaguar como **el mejor hardware del año 93**.

Esto, unido al **precio realmente asequible (250 $)** con el que ha sido lanzada, debería colocar a esta maquina como el "enemigo" a batir por el resto de sus competidores. Sin embargo, por el momento esta circunstancia no se está produciendo. Y parece haber más de una explicación a este suceso.

En primer lugar, la compañía Atari no posee **la fuerza ni la capacidad de marketing** de otras firmas y es bien sabido que el éxito de una máquina depende en gran parte de la capacidad de "explotación" de sus responsables y de que posea una fuerte red de distribución en todo el mundo.

Por otro lado, **el número y la calidad de los juegos** aparecidos no están respondiendo a las expectativas creadas, y esto es algo que hace perder el interés del público. Hasta el momento, **sólo han aparecido 5 juegos**, más otros tres que saldrán en junio. Y de todos ellos, tan solo **«Tempest 2000»** ha recibido buenas críticas en la prensa especializada.

Por último, Atari Jaguar **no está preparada para realizar más funciones que la de cargar videojuegos**, alejándose de las posibilidades "multimedia" en la que otras marcas están haciendo especial hincapié.

Todo esto ha hecho que hasta ahora sólo haya unas **30.000 unidades vendidas en USA,** lo que hace pensar que no se alcanzarán las previsones de 500.000 unidades para el año 94.

Quizá la **aparición en breve de un CD-ROM** para este formato a un precio no superior a los 200$, y **la salida al mercado de más de 40 juegos**, puedan conseguir variar el hasta ahora irregular rumbo de la Jaguar.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- **Fabricante:** Atari.
- **Formato:** Cartuchos. (Este verano aparecerá un CD de 300K/segundo).
- **CPU:** Motorola MC68000.
- **Gráficos:** Dos procesadores de diseño de 64bit RISC; chip Blitter GFX de alta velocidad con soporte de hardware para Z-buffering y sombreado Gouraud; procesador de diseño gráfico con 27 Mips.
- **Memoria:** 16 Mbits de RAM.
- **Colores:** Paleta de 16,7 millones de colores.
- **Sonido:** DSP (tarjeta de sonido) con 16bit DAC.
- **Definición:** 720 x 576 pixels.
- **Full Motion Video:** CinePak; opción para MPEG1 hacia finales del 94.

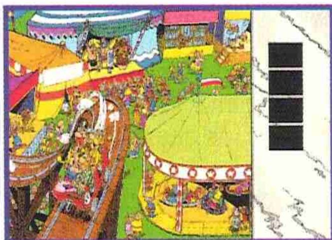
Atari Jaguar cuenta con dos potentes procesadores llamados vulgarmente Tom y Jerry que realizan las funciones principales del sistema. La aparición del CD puede aumentar las posibilidades de la máquina.

El primer y más antiguo Compact Disc interactivo mejora su imagen.

CD-I

Mucho antes de que comenzara la loca carrera por crear el soporte del futuro, allá por el año 92, **Phillips se adelantó a su tiempo** al lanzar un nuevo sistema **con formato CD y posibilidades multimedia**. Quizá esta prematura aparición, más que beneficiar, perjudicó el posible éxito de este nuevo concepto de entretenimiento por dos razones fundamentales: las compañías de software estaban más pendientes de realizar juegos para el espectacular y rentabilísimo mercado creado por Sega y Nintendo, y esto hizo que la calidad de **los programas para CD-I dejara mucho que desear;** además, el usuario se preguntaba cómo una aparato que "tan sólo" servía como soporte de Audio CD y para jugar con videojuegos extrañísimos, **podía tener un precio de 500 $ (en España llegó a valer 100.000 pts.)**.





Los juegos de CD-I, aunque vistosos, no dejan de ser bastante injugables hasta el momento.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- **Fabricante:** Phillips.
- **Formato:** CD (150K/segundo).
- **CPU:** 68070, velocidad de lectura de 15.5 MHz.
- **Gráficos:** Variedad de modos.
- **Colores:** Paleta de 16.7 millones de colores.
- **Memoria:** 1.5 Mb.
- **Definición:** 384x280 - 768x560.
- **Sonido:** ADPCM de ocho canales.
- **FMV:** Opción para MPEG1.

La aparición del video CD puede dar un giro a las expectativas de CD-I. La posibilidad de utilizar FMV permitirá nuevas opciones.

Phillips parece haberse percatado del error y está intentando mejorar la imagen de su soporte, para ofrecer al usuario una oferta más atractiva. La posibilidad de añadirle un periférico que incluye un **sistema de compresión de vídeo digital** (similar al del CD 32) que posibilita el Full Motion Video, la **reducción de su precio** y la realización de interesantes juegos como **«Rebel Assault»**, **«7th Guest»**, **«Inca»** o **«Striker»** pueden devolver el prestigio perdido a un soporte que, pese a todo, lleva vendidas **alrededor de 400.000 unidades en todo el mundo**.

El ordenador de Commodore que se convirtió en una consola de 32 bits.

CD 32

Mientras muchas compañías aún estaban especulando sobre las posibilidades de sus nuevas máquinas, **Commodore daba el salto definitivo de los 16 a los 32 bits,** convirtiéndose así en la primera consola de más de 16 bits del mundo. Las **diversas funciones de este nuevo sistema**, aparte de la de servir como soporte de video-juegos, y **poseer un precio no excesivamente elevado (unos 400 $,** similar a lo que por aquel entonces costaba el Mega CD) hicieron concebir serias esperanzas sobre el futuro que le esperaba al Amiga CD 32.

Sin embargo, la realidad ha sido bien diferente. La aparición de los primeros juegos, que **prácticamente eran conversiones de los éxitos de Amiga** a los que se les había añadido nuevas melodías, alguna que otra fase y espectaculares introducciones, plantearon serias dudas sobre las verdaderas posibilidades del CD 32.

Afortunadamente, gracias a la reciente aparición de dos títulos, **«Libetartion»** y **«Guardian»**, -ambos realizados exclusivamente para este nuevo soporte-, se ha demostrado que Commodore **puede poner una buena máquina en el mercado,** siempre y cuando ofrezca a los usuarios algo más que lo que ya tienen con el Amiga 1200.

La reducción en breve del precio del aparato, el bajo coste de los juegos y la posibilidad de adaptarle un sistema de compresión de vídeo digital por menos de 200$, pueden ser unos buenos argumentos para conseguir que el futuro de este Commodore CD 32 sea más boyante que su ambiguo presente.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- **Fabricante:** Commodore.
- **Formato:** CD (300K/segundo).
- **CPU:** 68020, velocidad de lectura de 14 MHz.
- **Memoria:** 2 Mb.
- **Colores:** Paleta de 16.7 millones de colores.
- **Gráficos:** Chip AGA.
- **Definición:** 320x256 - 1.280x512.
- **Sonido:** Cuatro canales estéreos de ocho bit.
- **FMV:** Opción para MPEG1.
- **Periféricos:** Teclado y unidad de disco.

Básicamente es la misma estructura que el Amiga 1200, pero la nueva arquitectura le permite más posibilidades al CD 32.



Guardian es uno de los juegos que mejor ha aprovechado las posibilidades del Amiga CD 32 junto con Liberation.


Esta bella imagen pertenece al juego 3D adventures para 3DO. Una buena muestra de su capacidad.

Una apuesta muy seria que se ve potenciada por el participación de múltiples y poderosas compañías.

3DO

Sin duda, una de las circunstancias que permite confiar en las posibilidades reales del tan traído y llevado 3DO es que, hasta el momento, **sus responsables han ido cumpliendo rigurosamente con los objetivos planteados**: el formato se puso a la venta en USA en la fecha prevista (algo raro en el mundo de los videojuegos), concretamente **el 1 de octubre del pasado año;** al poco tiempo estaban disponibles para el usuario un considerable número de juegos, que actualmente **rondan los 35**, y que para este año se espera que sean más de 100; más de 500 "third parties" (o compañías de software independentes) mantienen acuerdos para elaborar juegos para este formato**;** y por último, el precio de la máquina se ha visto reducido en poco tiempo, pasando de los 700 $ iniciales, **a los 499 $** (unas 70.000 pts) que es el precio actual. Todo esto da una idea de la seriedad con que se está tratando el lanzamiento de este nuevo formato.

Y es que una de las claves que auguran un buen futuro al 3DO es que **posee el respaldo de compañías con un gran renombre en los campos del entretenimiento y la electrónica de consumo** que desde el primer momento se comprometieron con el proyecto. La unión de firmas como **Panasonic, Matshusita, Time Warner, AT & T, Sanyo o Electronic Arts** son toda una garantía de éxito para cualquier producto.


Esta es un buen ejemplo de las diferentes funciones con las que cuenta el nuevo sistema .

Aun así, **el 3DO es todavía un sistema por explotar.** Aún no ha aparecido ningún juego que muestre las verdaderas posibilidades de su hardware, y se le critica el excesivo tiempo de acceso para leer la información en Compact Disc. En todo caso, es demasiado pronto para realizar valoraciones en este sentido, pues, por ejemplo, cuando apareció la consola Mega Drive tuvo que pasar un tiempo más que prudencial hasta que juegos como «Sonic» o «Land of Illusion»nos hicieran empezar a descubrir las posibilidades de los 16 bits.

Sin duda lo mejor está aún por venir, y en pocos meses estarán disponibles juegos como **«FIFA Soccer» de Electronic Arts** o el propio **«Street Fighter II» de Capcom** que ofrecerán una medida más fiable del 3DO. De momento, los mejores juegos realizados para este sistema son el simulador **«Crash & Burn» y «Total Eclipse»,** ambos de la compañía **Crystal Dynamics**.

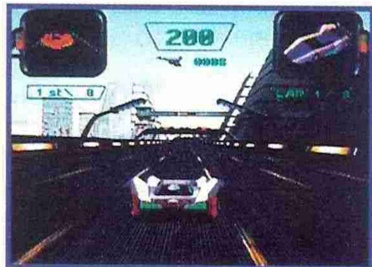
En cuanto a las ventas del 3DO, se están cubriendo las expectativas, ya que se han vendido **más de 120.000 unidades** sólo en USA y Japón. Además, está previsto que se realice **una versión PAL** de este sistema, y se ha creado una **tarjeta llamada "PC Card"** para hacer compatibles los juegos de 3DO con los PC, con CD-ROM e incluso Macintosh.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- **Fabricantes:** Varios.
- **Formato:** CD (300K/segundos).
- **CPU:** RIDC ARM 60 de 32bit con velocidad de lectura de 12.5MHz.
- **Gráficos:** Doble sistema de animación de 32bit, con capacidad para scalado, rotaciones, contornos y compartimentos animados de texturas en el mapeado.
- **Colores:** Paleta con 16.7 millones de colores.
- **Memoria:** 3Mb.
- **Definición:** 640x480 interpolarizados.
- **Sonido:** DSP de 16bit; PCM stereo a 44.1KHz.
- **FMV:** Opción para MPEG1.

Esta versión del 3DO es la realizada por la compañía Panasonic. Está prevista la salida en breve de otras dos máquinas que utilizarán este sistema y que llevarán las marcas de Sanyo y AT & T.
Trip Hawkins es uno de los artífices de este proyecto y principal responsable de que este nuevo sistema multimedia posea todas estas características que nos permitirán disfrutar de los video juegos más innovadores.



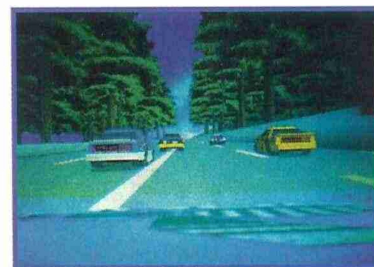
Crash´n Burn fue el primer juego que apreció para este formato. UN gran simulador de coches,


El respaldo de importantes compañías lideres en el sector augura un buen futuro para el nuevo 3DO

Total Eclipse es uno de los primeros juegos en aparecer para el 3D0. Cristal Dynamics es una de las compañías más comprometidas con el nuevo proyecto.




El mapeado de la Saturn produce un gran efecto de realismo, como en las texturas de estos paisajes.


Daytona es sin duda el juego más espectacular creado por la factoria Sega. Saturn tendrá un versión.

La más avanzada tecnología, al servicio de una asombrosa máquina que ya es prácticamente una realidad.

Saturn

Sega partirá con una evidente ventaja cuando su proyecto Saturn salga a la venta: la compañía japonesa acumula ya **una larga experiencia en el mundo de los videojuegos,** y, por tanto, tiene los suficientes criterios de valor como para conocer muy bien qué es lo que puede hacer fracasar o encumbrar a una consola. Posee, además, la suficiente fuerza como para organizar una campaña de marketing a gran escala, y en estos momentos **no hay compañía que no quiera realizar software para la Saturn.** Es difícil predecir, pero parece que Sega tiene ya asegurado gran parte del éxito de su nuevo sistema multimedia.

Pero sus rivales no están dispuestos a ponérselo tan fácil. Desde al anuncio oficial de su lanzamiento, la compañía japonesa se ha visto obligada a **mejorar en varios aspectos su máquina** debido especialmente a la entrada en escena de los sistemas de Sony y Nintendo. Claro que estos cambios no han hecho sino **mejorar un hardware ya de por sí excelente.**

Y, a diferencia de sus más directos competidores, **Saturn sí ha dado señales tangibles de vida**. La última generación de juegos arcade de Sega se ha convertido en la muestra más fiable de la capacidad de este sistema. Títulos como **«Virtua Fighters» o «Daytona USA»** han demostrado las posibilidades tecnológicas de Sega a la hora de crear su propio software. Parece confirmado que estos dos juegos, junto con un "fútbol-game" y alguna versión de Sonic, serán los protagonistas del lanzamiento de la Saturn. Pero lo mejor es que desde Japón se asegura que la máquina doméstica **no sólo podrá igualar, sino incluso mejorar las versiones arcade de los juegos,** lo cual no parece demasiado descabellado si tenemos en cuenta que «Daytona USA» maneja alrededor de 300.000 polígonos por segundo, mientras que **el nuevo producto de Sega puede mover hasta 900.000 polígonos por segundo.**

Por otro lado, Sega no quiere conformarse con ofrecer a los usuarios una simple consola de videojuegos, y ha decidido ir mucho más allá. Su intención es **lanzar un verdadero sistema "multimedia"** con innumerables funciones en el sector informático y tecnológico. Así pues, Saturn **será compatible con HDTV** (TV de alta definición) y podrán ser adaptados diversos periféricos como **un casco de realidad virtual, un modulador de voz y un sistema de compresión de vídeo.**

Saturn aparecerá en Japón en diciembre, y **a lo largo del 95** en el resto del mundo. Para su salida, se barajan precios que **oscilan alrededor de los 550 $ (unas las 75.000 pesetas),** lo cual parece una cifra que se acerca bastante a lo que se podría esperar de una máquina de estas características.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- **Fabricante:** Sega.
- **Formato:** CD (300K/segundo).
- **CPU:** Dos chips RISC Hitachi SH2 32 bit con velocidad de 27 MHz/50MIPS.
- **Coprocesador:** Hitachi SH1, DSP 24 bit, vídeo procesador Motorola 68.000.
- **Memoria:** 36 Mbits.
- **Colores:** Paleta de 16.7 millones de colores.
- **Gráficos:** 900.000 polígonos/segundo; sombreado Gouraud, texturas en el mapeado. Sistema de diseño de scroll y sprites; scaling y rotaciones.
- **Sonido:** 68EC000 de 16 bit, PCM de 32 canales, ocho canales de FM.

Saturn está basada en la misma tecnología que Sega esta utilizando para sus últimos juegos de recreativas, como «Virtua Fighters» o «Daytona USA». Las funciones principales están desarrolladas por los dos procesadores Hitachi SH2 de 32 bits, apoyados por el coprocesador gráfico para las funciones de video. Sin duda, el aspecto más destacable de sus características es la capacidad para manejar hasta 900.000 poligonos por segundo.


En el juego Daytona USA, se llegan a manejar hasta 300.000 poligonos por segundo.


Estos primeros planos tan realistas son habituales en el juego de Sega Daytona USA.

Virtua Fighters está rompiendo moldes. La versión para Saturn puede ofrecer una buena fuente de valoración a la hora de calibrar las posibilidades reales de la nueva máquina.




Esta imagen corresponde a una demostración que se efectuó con el PS-X en la que se pusieron de manifiesto algunas de sus múltiples cualidades.

Sony PS-X

El poderoso imperio de Sony, en busca de un nuevo éxito.

El anuncio de la entrada en escena de Sony ha supuesto **toda una revolución en el mundo de los videojuegos.** No hay que olvidar que estamos hablando de una de las marcas con más renombre en todo el mundo y podríamos afirmar, sin temor a decir ninguna barbaridad, que en los países industrializados **resultaría difícil encontrar un hogar en el que no haya ningún producto fabricado por esta compañía japonesa.** Sin duda Sony es la firma más importante, en cuanto a facturación anual se refiere, de todas las compañías que hemos tratado en este reportaje.

Tan sólo existe un punto negro en su larga trayectoria. Hace unos años, Sony tuvo que "morder el polvo" cuando un producto de su propiedad, **el vídeo en sistema Betamax,** fue eclipsado en Occidente con la aparición del sistema VHS de Panasonic. Ya se habla de una especie de "revancha", en la que de nuevo se verán enfrentadas ambas compañías con sus respectivos nuevos productos: **PS-X versus 3DO.**


Una breve demo del juego Legend quesin duda será uno de los que aparezcan con la llegada del PS-X


Tambien puede manejar multitud de poligonos a gran velocidad como demuestra esta bella imagen.

Pero dejando a un lado estas rivalidades, el hecho es que Sony esta preparando una **máquina grandiosa** que hará gala de unas capacidades sin precedentes en la historia de los videojuegos y el multimedia. **Técnicamente no tendrá rival en muchos aspectos** y Sony anuncia que su potente hardware le permitirá servir como soporte a cualquier juego en versión recreativa sin el más mínimo problema. La posibilidad de transmitir hasta **66 milones de instrucciones por segundo** o de mover **360.000 poligonos al mismo tiempo** deja bien claro el potencial de este máquina. Además Sony también pretende que el PS-X sea **el más completo aparato multimedia**, y está previsto que la máquina esté capacitada para ser compatible no sólo con todas las funciones disponibles en la actualidad, sino con **otras que aún están por emerger.**

En cuanto al software, Sony no parece tener excesivos problemas. Además de sus propios realizadores, la adquisición de grandes compañías como **Columbia, CBS o Pysgnosis,** y la confirmación oficial del apoyo de prestigiosas firmas como **Namco, Konami o Campom**, permiten a la acompañía japonesa tener este aspecto también muy bien cubierto.

Se dice que la máquina estará en las tiendas japonesas **a partir de las próximas Navidades**, y en el resto del mundo a lo largo del 95, con un precio que rondará los 500 $. ¿Será todo esto cierto o no? Esta es la pregunta que, sin duda, se estarán hacendo todos sus competidores.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- **Fabricante:** Sony.
- **Formato:** Compact Disc (sin confirmar, aunque con doble velocidad).
- **CPU:** Chip RISC de 32bit (R3000A) con una velocidad de 33 MHz, una capacidad de definición de 30 MIPS y una amplitud de banda de 132 Mb/segundo..
- **Gráficos:** Generador de diseño poligonal 3DGE, con capacidad de 66 MIPS. Capaz de generar 360.000 texturas distintas de mapeado y sombras poligonales por segundo. Diseño de los dispositivos de scroll y sprite con un máximo de 4.000 sprites en pantalla..
- **Sistema de compresión de datos:** JPEG/MPEG , con una capacidad de 80 MIPS C MIMIPS.
- **Colores:** Paleta con 16.7 millones de colores.
- **Memoria:** 5 Mb de Ram interno; tarjeta Ram para salvar fases y records de puntuación.
- **Definición:** 256x224 - 640x480.
- **Sonido:** ADCPCM 16bit stereo a 44.1 KHz.

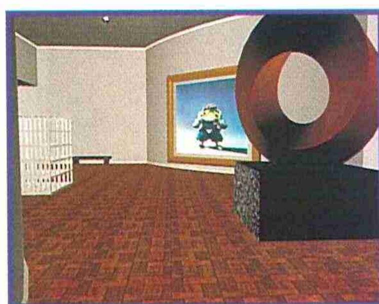
Aunque es pronto para realizar cualquier valoración sobre este sistema, las capacidades técnicas del PS-X le permitirán realizar cualquier función u operación propia de los nuevos sistemas multimedia.


Ridge Racer de Namco será uno de los primeros juegos para el PS-X de Sony Toda una garantía.


Esta es una demostración de la capacidad de acción del PS-X. Este T-Rex puede ser perfectamente el protagonista de cualquier programa de la nueva máquina de Sony. El realismo es total.

Proyect Reality ¿?

Nintendo y Silicon Graphics se unen para crear la consola del futuro.


Si Nintendo es capaz de traspasar imágenes como esta a su nueva máquina, el éxito esta asegurado.

En Agosto de 1993, Nintendo lanzaba la siguiente nota de prensa: *"Nintendo y Silicon Graphics planean realizar una máquina de entretenimiento interactiva de 64 bits con efecto de realidad tridimensional que podrá transportar a los jugadores en tiempo real a verdaderos mundos en 3D"*. El hecho de que Nintendo utilizara el término **"64 bits"** fue todo un desafío. Sin embargo, la cosa fue aún a más, puesto que al poco tiempo la propia Nintendo of Japan manifestaba que su nueva máquina **sería capaz de mandar hasta 100 millones de instrucciones por segundo y que su velocidad de reloj llegaría a los 100 MHz.** Con ello, la máquina de Nintendo prácticamente duplicaría las prestaciones de sus más directos rivales. Ni qué decir tiene que esto suspuso una auténtica sacudida, de la que aún estamos viviendo sus efectos.

Todo el mundo sabe que Silicon Graphics ha realizado los impresionantes efectos especiales de películas como **Terminator 2 o Jurassic Park,** pero de ahí a intentar introducir esa tecnología en un aparato domésticoa, va una gran diferencia. Esto, unido al hecho de que Nintendo ha mantenido un gran hermetísmo durante la realización del Proyect Reality, ha hecho que mucha gente pensara que en aquí **había mucho más de "proyecto" que de "realidad".**


Solo una gran compañía como Silicon Graphics sería capaz de aceptar el reto de introducir esta tecnología en una consola.



Silicon Graphics y Nintendo han formado una sociedad que pretende revolucionar el mundo de los video-juegos.


El inevtable Mario tambien puede ser uno de los juegos que esten listos en el 95 para el Project Reality.

No obstante, en las últimas fechas Nintendo ha comenzado ha revelar más datos sobre su creación, consciente de que **tanto secretismo podría llevar al público a una gran confusión.** De este modo se han comenzado a hacer públicos los diferentes acuerdos que la compañía japonesa está realizando con las compañías de software, como **Rare Ltd o Square Soft**. Dentro de las posibilidades que se barajan, parece seguro que **un shoot´em up en 3D, la V parte de Legend of Zelda y el F-Zero 2** tienen todas las papeletas para convertirse en los primeros juegos de este nuevo sistema. Aunque también se ha especulado mucho con la producción de un **Final Fantasy VII con ¡¡126 megas de memoria!!** Y es que la elección por parte de Nintendo de prescindir del formato CD, para incluir cartuchos de Mega-memoria le permite jugar con estas impresionantes cifras.

Pero todavía hay algo más asombroso. Nintendo no deja de afirmar que su sistema se venderá a un precio de **250 $ (unas 35.000 pestas)**, algo realmente ¿increible?. En Diciembre saldrá al mercado la versión recreativa del Project Reality, y la máquina doméstica estará lista a lo largo del 95.

Si Nintendo cumpliese todo lo que promete, estaríamos ante un sistema alucinante.

Imágenes como esta se generan en las estaciones de trabajo de Silicon Graphics. Tal vez se pueda ver algo parecido en el futuro proyecto de Nintendo...



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- **Fabricante:** Nintendo.
- **Formato:** Cartucho de al menos100 Mega bits de capacidad.
- **CPU:** R4200 MIPS RISC, con una velocidad de reloj superior a 100 MHz.
- **Gráficos:** Textura de mapeado de 100.000 polígonos por segundo.con perfecta sensación de realidad
- **Colores:** colorido real con una paleta de 16.7 millones de colores.
- **Capacidad:** HDTV de alta resolución.
- **Sonido:** Calidad CD.
- **FMV:** Desconocido.

El sistema de cartuchos de Mega Memoria permite que se tenga un rapidísima velocidad de acceso y al mismo tiempo una gran capacidad de memoria a un precio similar a lo que ahora cuestan los cartuchos de 16 megas. Si finalmente se introduce un CPU R44OO la velocidad aumentaría hasta 150 MHz. La tecnología de Silicon Graphics permite que esta máquina pueda convertirse casi en una estación de datos como las utilizadas por la propia S.G.

ENROLATE con SEGA

Sega ha querido introducirse de lleno en uno de los géneros que más expectativas viene creando en los últimos tiempos: el rol y la aventura. Fuera de nuestras fronteras se degustaban cartuchos tan exquisitos como «Landstalker» o la serie «Phantasy Star», mientras los usuarios españoles de Sega se conformaban con imaginarlos. Pero a partir de ahora todo va a cambiar. Cuatro nuevos juegos de rol están al caer, y con este reportaje vamos a introduciros en su mecánica y a enseñaros sus excelencias. ¡Que empiece la aventura!

Entrada en el mundo de la magia



Siempre te han apasionado los juegos de rol. Vivir una aventura plagada de magia y monstruos, amigos y diablos en tu Mega Drive parece un sueño imposible. Has buscado en tiendas, has mirado en revistas, has escrito al sabio Yen y la respuesta ha sido siempre la misma: "En el extranjero...". Totalmente desesperado, has intentado iniciar una Búsqueda. Te has puesto en contacto con el equipo de héroes más famosos de la tierra del videojuego, y con ellos vas a iniciar el peregrinaje que te lleve hasta los cartuchos que siempre has soñado. Boke, el kender, Cruela, la maga, Lolocop, el guerrero, y Ripley, la semi-elfo, se han unido a tu grupo. Ahora tú diriges. Toma las decisiones adecuadas y llegarás al final de tu Búsqueda.

Pero, ¿por dónde empezar?

a) Quieres saber qué es un juego de rol (vé al área 2).
b) Para viajar hasta los orígenes del rol (vé al área 3).
c) Quieres saber cuál es la repercusión del rol. (vé al área 6).



¿Qué es el rol y cómo se juega?



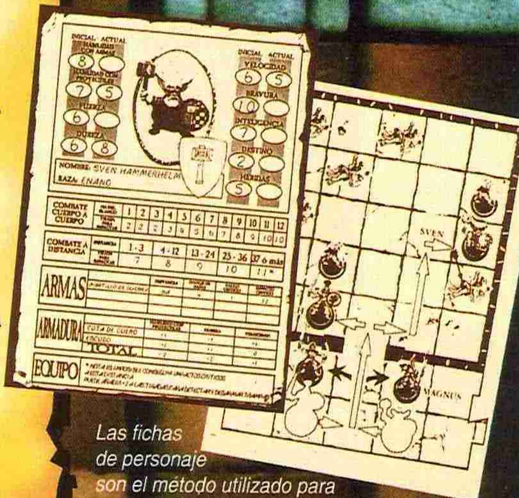
Ripley, la semi-elfa, te ha aconsejado que no dejes ninguna pista sin investigar, y has decidido informarte a fondo. Puede que así consigas entender la verdadera fuerza de este estilo tan peculiar de jugar a ser héroe. La semi-elfa ha empezado a explicarte que jugar a Rol es, simple y complejamente, asumir el papel de un personaje y actuar como si fueras él. Lo normal es que el personaje venga definido por unos parámetros básicos. Estos parámetros serán como mínimo una indicación de la movilidad del héroe (cuánto espacio puede desplazarse en un turno), su resistencia (cuántos impactos puede soportar), su defensa (cómo se defiende), su ataque (la fuerza de sus embestidas) y magia (capacidad de lanzar hechizos).

Los puntos pueden variarse gracias a la adquisición de armas, armaduras, pócimas y experiencia. Por ejemplo, una armadura aumenta los puntos de defensa, pero ralentiza el avance. De este modo, el personaje irá evolucionando según tus preferencias, los éxitos que coseche y los objetos que adquiera. Dependiendo del tipo de juego y del formato en que se desarrolle, muchas de estas características pueden desaparecer o ampliarse. De hecho, es hasta posible que tú solo puedas controlar a varios héroes y lanzarlos a diferentes misiones según sus cualidades.

Cada vez parece más interesarte este modo de jugar. Sin embargo, te parece demasiado difícil llegar a controlar tantas y tantas cosas. Puede que en realidad sea tan complicado que no merezca la pena seguir en la Búsqueda. Pero...

a) Quieres saber los tipos de aventuras (vé al área 4)
b) ¿Qué había hasta ahora? (vé al área 6)
c) ¿De dónde salió esto del rol? (vé al área 3)

Un con de mag espa



Las fichas de personaje son el método utilizado para recordar las características, equipo y armamento del héroe.

Cómo empezó todo...

3 El inquieto Boke, todo un kender, no quiere perder tiempo, pero tú conoces la dificultad que entraña esta aventura y has querido informarte bien antes de iniciarla. Las palabras de Ripley han calmado a Boke y te han inspirado la calma que te hacía falta. Lolocop acaricia su espada esperando el momento de entrar en acción. Pides a Cruela que lance su hechizo de Tiempo, y juntos viajáis a principios de los años 70, en plena Inglaterra.

Estás un poco desorientado, ¿qué tienen que ver los 70 y las Islas en tu Búsqueda? No, Cruela no se ha equivocado. El interés de Boke por enterarse de todo ha llevado hasta tus manos una buena colección de datos. Los juegos de rol surgieron aquí y en este momento. Su primera manifestación fue sobre tablero. Las historias se ambientaron en esa época indefinida que tan bien describían soñadores literarios como Tolkien en su "Señor de los Anillos".

La mecánica era, a priori, sencilla. Sobre un tablero de dimensiones variables, se exponían una serie de figuras representando a héroes, monstruos, obstáculos, muebles y puertas. Un DJ (director de juego) dirigía a las hordas infernales, mientras los héroes eran accionados por jugadores que conocían a la perfección los valores de sus personajes y sus técnicas de movimiento, lucha y defensa. Los héroes iban mejorando su armamento y aptitudes físicas, hasta convertirse en casi invencibles.

Como la evolución es inevitable, se llegó al extremo de suprimir los tableros y jugar sobre la base de un libro en el que se indicaba al DJ todas la incidencias de la aventura. Los jugadores elegían un héroe y lo adaptaban a su propia forma de ver el mundo. Con el tiempo, y la tecnología, los juegos de rol formaron parte importante de los videojuegos para ordenador y, posteriormente, de consola. Aunque nunca se dejó de jugar sobre tablero o libro, lo que sigue siendo una de las experiencias más apasionantes para los amantes de la aventura.

Parece que vas por buen camino, pero todavía hay muchas cosas que te rondan por la cabeza. Lolocop pide acción y ya has vuelto a perder de vista a Boke. Tienes que tomar una decisión rápida. ¿Y si te saltas el protocolo y te lanzas de lleno al meollo del asunto? Esta decisión puede provocar que pierdas datos importantes

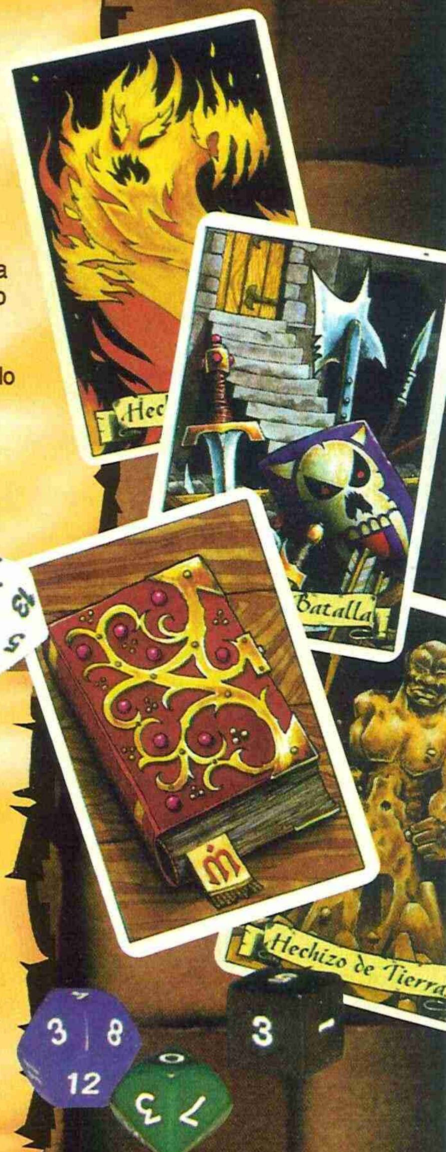
a) Quieres saber qué es un juego de rol (vé al área 2)
b) Quieres conocer los juegos de rol para Mega Drive. (vé al área 5)
c) Te han dicho que hay diversos tipos de rol... (vé al área 4).



Lo que más gusta en el mundo

6 Si tu postura ante el rol es que puede resultar lento, pesado o aburrido, es que no has jugado antes a una aventura del talante de «Shinning Force» o «Landstalker». Cruela, con sus poderosos hechizos, puede mostrarte una lista de éxitos japonesa donde verás que la última entrega de la saga «Phantasy Star» para Mega Drive ha estado mucho tiempo en el segundo puesto, y que ahora ha bajado por el fulgurante ascenso de «Shinning Force 2». Aunque es avanzar por un camino peliagudo, el «Zelda» de Super Nintendo o «Secret of Mana» han traído de cabeza a gran parte de los jugones del mundo. ¿Te parece suficiente garantía de que esto es más que divertido?

a) Quieres saber qué más puedes esperar (vé al área 7)
b) Quieres saber los distintos modos de juego (vé al área 4)
c) ¿Qué juegos te has perdido? (vé al área 5)



Las diferentes formas de jugar

4 Has escapado por los pelos a la postura cómoda de decir: "esto no es para mí". Se nota que el espíritu aventurero del Kender Boke ha hecho mella en ti. Te apetece conocer cosas nuevas y eso es básico para participar en una Búsqueda y ser un buen jugador.

No todos los videojuegos de aventuras son rol. En realidad, las características del rol que antes has descubierto se aplican muy pocas veces en los cartuchos. Lo básico (un héroe, enorme mapeado y una considerable libertad de decisión) se mantienen como pauta fija.

Pero seguro que has oído hablar de las aventuras gráficas. En estos juegos también se maneja uno o varios personajes, pero mediante el sistema de comandos. Es decir, das ordenes concretas que aparecen señaladas en un menú. Estas órdenes son del tipo hablar, mirar, coger, abrir, etc, y son siempre fijas. En consola lo habitual son juegos en los que se te da libertad de acción. Tienes que encontrar muchos objetos y aumentar con ellos tus aptitudes. También puedes coger, hablar o mirar, pero como parte integrante del juego. De hecho suele ocurrir que la manera de derrotar a un enemigo sea enzarzarse en una lucha tipo arcade. En todo caso, mucha acción.

a) Quieres informarte sobre qué es rol (vé al área 2)
b) Deseas saber qué juegos de rol existían (vé al área 5)
c) Quieres comprobar su nivel de diversión (ve al área 6).



Lo que tú no llegaste a ver

5 Tus compañeros de viaje han visto muchas más cosas que tú. Con la sabiduría que te corresponde como líder de la Búsqueda, dejas que ellos te informen. Desenvainando su espada (la ha tenido guardada poco más de dos segundos) Lolocop se confiesa un adicto a la serie «Phantasy Star» (Mega Drive y Master) por su gran variedad de aventuras, personajes y complejidad. Claro que no puede olvidarse de «Dungeons & Dragons», que es donde empezó a crearse su fama de guerrero legendario. Habla de sus hazañas frente a los monstruos del país de Barrik, mientras blande la espada para parecer más creíble.

Por su parte, Cruela no resiste la magia de «Shinning Force», y Boke se debate entre «Buck Rogers» (eso de viajar al espacio...) y el universo fantástico de Vermilion. Ripley ha esperado al final, y aunque reconoce las grandezas de los clásicos nombrados por sus amigos, defiende con uñas y dientes la categoría de «Lanstalker». Según sus palabras, un sueño tanto técnicamente como a la hora de jugar; para pasar meses y meses aferrado a él.

Ciertamente, hay muchas cosas que no te han dejado ver. Has perdido la posibilidad de disfrutar con muchos, muchos buenos juegos de rol y aventuras. Puede que cuando termine tu Búsqueda puedas solucionar este problema. Pero ahora, ¿qué puedes hacer?

a) Lo que de verdad quieres saber es qué juegos llegarán (vé al área 8)

b) Quieres conocer qué opinan en el resto del mundo de estos juegos. (vé al área 6).

c) Quizá deberías enterarte de qué es el rol. (vé al área 2)



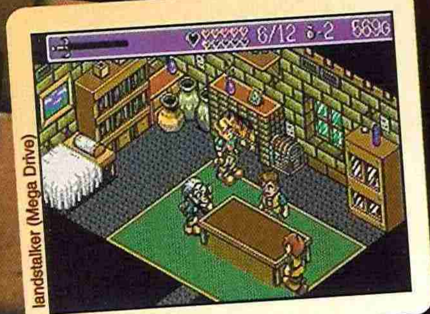
Phantasy Star (MD)



Phantasy Star (MD)



Buck Rogers (MD)


landstalker (Mega Drive)



Dungeons & Dragons (MD)


Dungeons & Dragons (MD)

El final de la Búsqueda

7 No quieres perder más tiempo. Le pides a Cruela que utilice otro de sus poderosos hechizos, y te dispones a echar un vistazo a los juegos que lanzará Sega a partir del verano. Son cuatro títulos verdaderamente fuertes. Tienes rol puro con «Shinning Force 2», grandes aventuras con «Ragnasentry», y novedades como «The History of Thor» o «Relayer». Ahora no tienes que elegir nada, simplemente avanza.



The history of Thor

Cruela ha hecho mal los cálculos y has caído sobre un enjambre de avispas enfadadas. Tus posibilidades encarnando el papel de Thor son inmensas: multitud de armas, cientos de ítems, un mapeado gigantesco y los enemigos más increíbles que nunca has visto en Mega Drive.

La magia te permitirá crear seres invencibles para deshacerte de tus pegajosos enemigos. Además, entablarás relaciones más o menos amigables con mucha gente hasta que descubras cuáles son tus obligaciones como salvador de la tierra. ¿Puede caber tanto en 16 megas? Menos mal que puedes salvar partidas... Ahora, ¿te apetece dar un saltito?

Ragnasentry

De nuevo solo. Los héroes de HC no pueden correr esta aventura contigo. Ahora eres un chico normal que sueña con ser guerrero y que ha adquirido la asombrosa habilidad de hablar con los animales. Tu misión será descubrir la causa de los extraños acontecimientos que han empezado a suceder en tu mundo, y devolver la libertad a criaturas venidas de otra dimensión que se encuentran atrapadas por el enorme poder de... ¿quién?

Perspectiva aérea, todo lujo de detalles, docenas de objetos, un enorme mapeado y 16 megas diseñados para que te sientas el héroe de una aventura maravillosa y enrevesada. Pero aún no has terminado, pide a Cruela que te guíe en otro salto...

Relayer

De un salto y sin previo aviso, has caído en el interior de las mazmorras de Wayden. En esta ocasión ninguno de tus amigos ha podido acompañarte. Te encuentras solo, con la magia y la espada como únicas aliadas, para completar la búsqueda de la Bola mágica. Estás inmerso en unos gráficos preciosistas y avanzas, con una depurada técnica de animación, a través de 15 niveles en perspectiva isométrica, llenos de enigmas y asombrosos rivales. Dieciséis megas, pila para salvar partidas y más acción mágica de la que puedes asimilar de golpe.

Ahora, ha llegado la hora de dar otro salto al futuro.

Shinning force II

Ahora tus amigos sí han podido viajar contigo, y es que en «Shinning Force» podrás manejar hasta diez héroes simultáneos. Centauros, brujas, ladrones, magos, tortugas parlantes, enanos... todos quieren formar parte de tu grupo. Tu misión será convertirte en paladín del rey para protegerle de los diablos que pugnan por entrar en la Tierra.

Aprende a usar la magia en el momento oportuno, aprende a atacar desde el lugar adecuado y arma a tus guerreros con los objetos que precisan. Cuando entres en pueblos y castillos, no olvides preguntar a sus gentes y no dudes en pedir su ayuda. Los 16 megas de este cartucho están pensados para que nada pueda separarte de tu consola. ¿De verdad quieres hacer un último salto?

No hemos hecho más que empezar

No te entristezcas, este viaje no ha terminado. Éste ha sido sólo el comienzo de lo que Sega tiene preparado para ti. Si hasta ahora te ha tenido abandonado, maestro de los juegos de rol, desde este momento no tendrás un segundo de descanso. Cruela, Boke, Lolocop y Ripley prometen seguir informándote. Y es que tras haber vivido esta aventura juntos, os habéis convertido en hermanos de armas....



Versión 2.0 de PCBASKET

El 15 de junio a la venta en tu kiosco por sólo 2.500 ptas.

La versión 2.0 de PCBASKET es un producto oficial ACB.

Una completa ficha con 13 conceptos estadísticos.

Hasta 11 años de estadísticas ACB incluyendo Liga regular y Play-Offs.

Liga Regular
Play-offs

Ventanas con el historial, trayectoria y notas del usuario de cada uno de los jugadores.

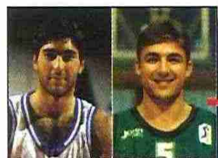
Impresiones gráficas.

En la pantalla de tácticas te sentirás en la "piel" del entrenador.

Puedes grabar y cargar las tácticas que diseñes previamente.

Elige entre siete tipos de defensa.

Diseña los ataques a tu medida.

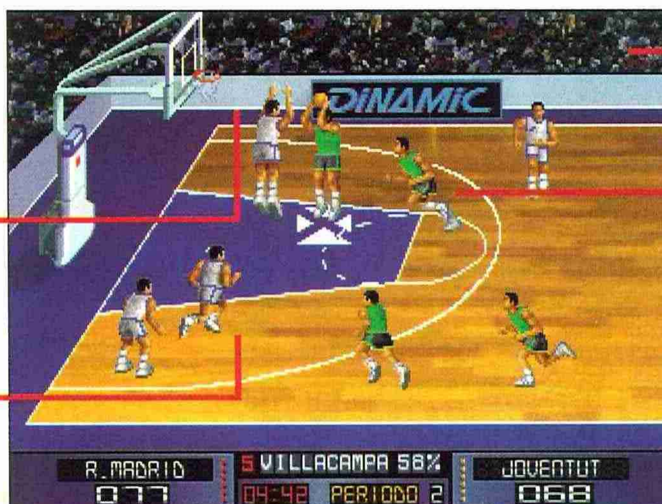


Decide los emparejamientos en cancha dependiendo de tus rivales.

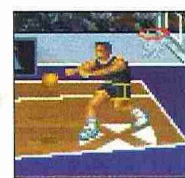
Selecciona tu quinteto inicial y realiza cambios durante el partido.

Gráficos y efectos sonoros super-realistas, incluyendo espectaculares mates.





El público animará durante el transcurso del partido.

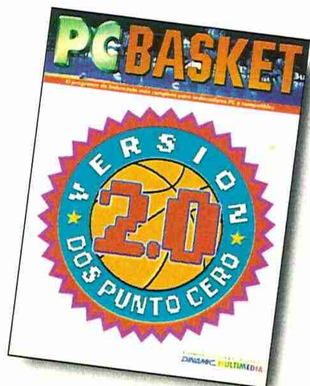


Controla con precisión los pases en una auténtica simulación de baloncesto.

Los jugadores se dispondrán en la cancha según las instrucciones dadas en la pantalla de tácticas.

Un marcador con toda la información necesaria.

Multimedia en estado puro





La versión 2.0 de PCBASKET también incluye la base de datos de los mejores 16 equipos de la ACB. Pabellón, palmarés, presidente, plantilla, entrenador…



… cuenta con 100 opciones de estadística comparada, desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25, hasta el equipo con mayor media de altura…



… y sigue el desarrollo real de los Play-Offs-94 permitiéndote la posibilidad de crear el tuyo propio, seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.





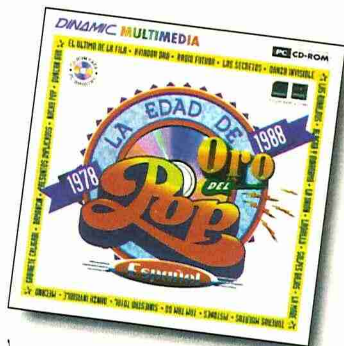
Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón…



…Toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc…



…y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.





Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos…



…anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época…



…Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Telefono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **PCFÚTBOL por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **Los 4 disquetes de actualización de PCFÚTBOL por sólo 1.995 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad...............................Código postal.............................
Provincia...............................Teléfono(.......).............................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI..................................
Firma:

F O R M A   D E   P A G O

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Visa
- ❑ American express
- ❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../.........../............

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos = 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

Mirage ha puesto a trabajar a su grupo de programación Instict Design en un complejo proyecto. Tienen que crear un juego nuevo, espectacular y sorprendente, que abarcará a la vez recreativas, ordenadores y consolas. Su nombre: «Rise of the Robots».

El proyecto no puede ser más ambicioso, no sólo por el producto, que promete ser explosivo, sino también por todos los formatos a los que va dirigido. El juego, que va a ver la luz **entre junio y julio,** estará disponible para **PC, CD Rom, PC, 3DO, Cd-i, Mega Drive, Mega CD y Super Nintendo.**

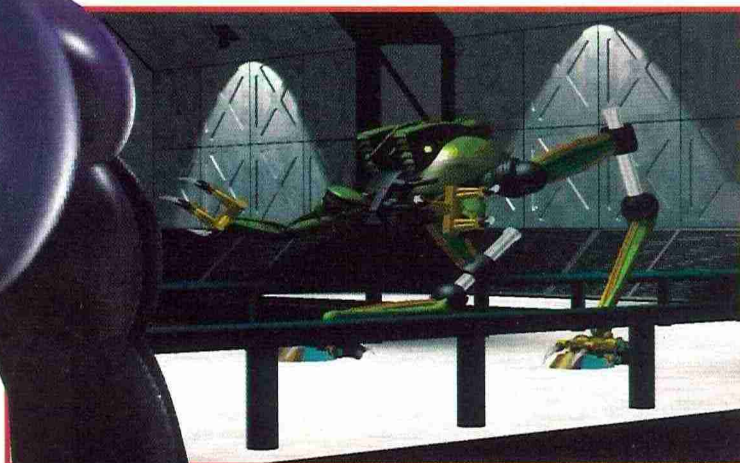


Básicamente es un **arcade de lucha "one vs one"**, pero con una línea argumental completísima y con unas animaciones intermedias de película. El argumento nos sitúa en un lejano futuro en el que **la robótica** forma parte fundamental. La empresa más importante en fabricación de robots, Electrocorps, concibe un androide casi perfecto llamado **Supervisor** para controlar el rendimiento del resto de las máquinas y eliminar así el factor humano.

Un virus informático ataca el cerebro electrónico del Supervisor y le convierte en un ser egocéntrico con ideas propias. La máquina llega a tomar tanta conciencia de

Rise of the ROBOTS

La Guerra Cibernética



sí mismo que revoluciona al resto de los androides para hacerse con el poder y relegar a los humanos a la condición de sirvientes.

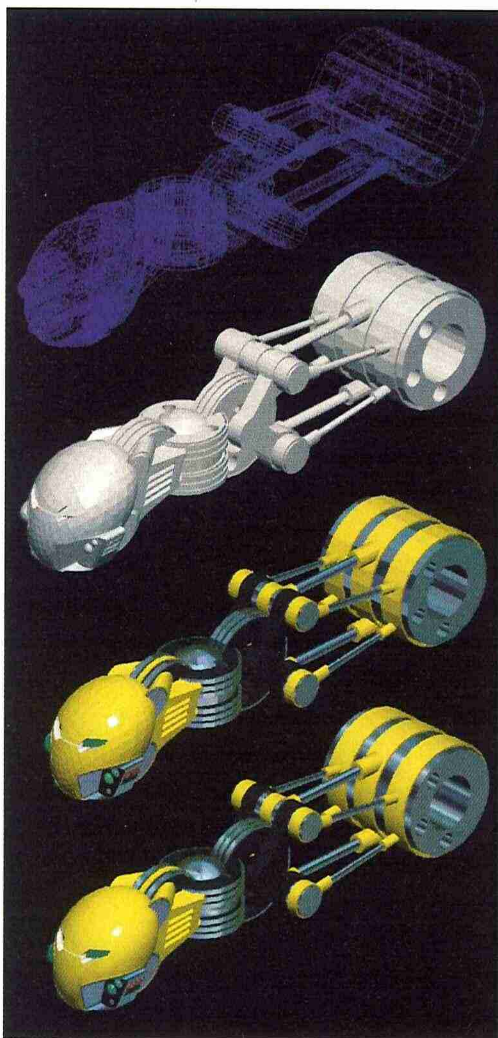
El enorme poder del Supervisor y sus engendros mecánicos no parece tener oposición, por lo que los científicos de Electrocorps crean **un cyborg, mitad máquina, mitad humano.** Posee la fuerza de un robot

y un cerebro humano al que no se puede influir ni pueden atacar los virus: una máquina perfecta.

El juego se convierte así en una lucha frenética contra los seis androides del Supervisor. Los combates se desarrollan al más puro estilo «S.F II», pero entre unos y otros alucinaremos con increíbles **secuencias en 3D generadas por la más moderna tecnología**. La **perspectiva frontal** de los combates se ve potenciada por **impresionantes rotaciones** y todo tipo de efectos visuales.

Como cabría esperar, **podremos jugar solos o contra una amigo.** Si nuestras preferencias se decantan por salvar a la raza humana,tendremos que luchar en la metálica piel de Cyborg y deshacernos de las seis máquinas que nos separan de Supervisor. Si por el contario queremos calentar el pad con un amiguete, podremos elegir entre las seis máquinas disponibles y liarnos a golpes en **combates de tres o cinco asaltos.**

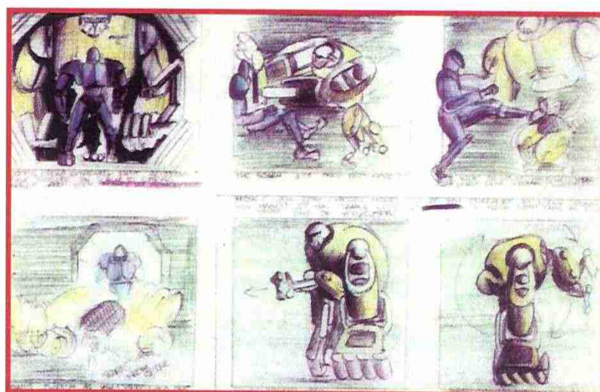
La recreativa ya está en los salones y el cartucho no puede tardar demasiado. Su fuerza le augura un fulgurante futuro y más sabiendo que está avalado por compañías de la talla de **Absolute en el caso Super Nintendo y JVC en Mega Drive.** Dentro de poco sabremos de verdad de qué es capaz Supervisor.





El Raytracing

Todos y cada uno de los personajes de este espectacular juego están creados con una avanzada técnica de diseño técnico en tres dimensiones mediante estaciones de trabajo (potentes ordenadores dedicados exclusivamente al tratamiento gráfico). Cada parte del robot, o su totalidad, evoluciona desde una malla o red espacial que señala las futuras formas del objeto.
Lo primero es diseñar esta red mediante el ordenador (1). Un trabajo difícil, ya que hasta fases más avanzadas del proceso no se sabe qué resultado va a dar.
Lo siguiente es cubrir la malla con una carcasa básica, sobre la que el ordenador calcula la incidencia de la luz y el grado de sombreado (2).
Posteriormente se le añaden los colores finales, respetando el juego de luces y sombras calculado previamente por el ordenador (3).
Para terminar, todos los polígonos de la imagen se integran en un único bloque. Se liman los ángulos y se suavizan y redondean las formas, hasta conseguir que la imagen sea lo más real posible (4). Cada fase de animación necesita más de veinte imágenes "renderizadas", pero el resultado, como veis, no puede ser más satisfactorio.



Kwan Lee es un diseñador profesional que ha creado los fondos del juego, ideando toda una ciudad futurista y los interiores de la fábrica donde se desarrolla la historia. Cada habitación tiene la personalidad del robot que vive en ella.



Cada uno de los robots cuenta con una inteligencia artificial propia que hace que cada combate sea distinto y que el nivel de dificultad se ajuste automáticamente a la habilidad del jugador.



«Rise of The Robots» ha sido desarrollado empleando las mismas técnicas de animación que se utilizaron en los efectos especiales de películas como Jurassic Park y Terminator 2.



Todas estas pantallas corresponden a la fase de diseño y creación de los robots luchadores. Por ello pueden variar en relación a la versión definitiva, ofreciendo alguna sorpresa.

PREVIEW



¡Qué verde era mi monstruo!

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: U.S. GOLD
- FECHA DE LANZAMIENTO: JUNIO

Es gigantesco, es verde, es... ¡tremendo! Se trata de La Masa, más conocido al otro lado del charco como «The Incredible Hulk». ¿Qué pensabais, que este gigante verde era incontrolable? Pues estabais muy equivocados, porque próximamente, gracias a la compañía U.S. Gold y a vuestra Mega Drive, tendréis una oportunidad única: manejar los destinos de La Masa, dentro de un cartucho tan colosal como su protagonista.

Los héroes del cómic suelen ser una buena "carnaza" para el mundo de los videojuegos. Vamos, que tienen el suficiente tirón popular como para alcanzar el estrellato también a través de las consolas. Por supuesto, una fuente inagotable para este tipo de cartuchos es Marvel, un clásico en lo que a comics se refiere. Y en uno de los personajes más famosos de Marvel se ha basado U.S. Gold para realizar un juego grandioso, en toda la extensión de la palabra, lleno de espectaculares plataformas y con enemigos de los de armas tomar.

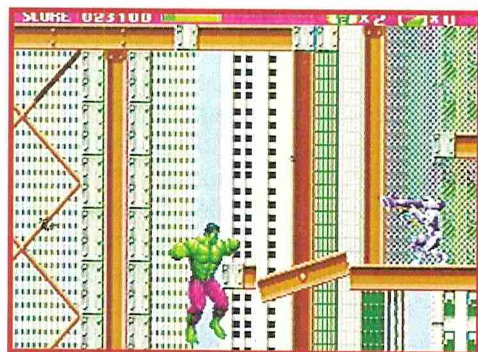
Ya sea por los comics o por la televisión, a estas alturas casi todos conoceréis la fantástica historia de Bruce Banner, reputado científico que vio cómo su vida daba un giro de 180 grados tras quedar expuesto a los efectos de una explosión nuclear. A partir de este momento, cada vez que Banner se enfadaba se convertía en un engendro verde, de ésos de mucho músculo y poco cerebro, conocido como "The Incredible Hulk" o "La Masa". Pues bien, en las aventuras y desventuras de este personaje se basará el nuevo cartucho para la 16 bits de Sega, que llevará a vuestras consolas toda la acción de los comics. En él encontraréis los ingredientes que han hecho a Bruce Banner famoso en el mundo entero.

Pero, ¿qué sería de los súper héroes si no tuvieran a su lado súper villanos? Pues seguramente no tendrían mucho que hacer, así que para dar al cartucho el interés necesario, se planteará el desarrollo del juego como si de un capítulo de sus aventuras se tratara. Así, junto a La Masa aparecerán los malísimos de turno, que se dedicarán a hacerle la vida imposible. Sus nombres: Tyrannus, Rhino, Absorbing Man, Abomination y The Leader.

Vuestro papel consistirá en convertiros en el increíble Hulk, para de este modo hacer frente a todos los peligros y amenazas mutantes que surgirán a lo largo de las cinco fases que compondrán el juego. Eso sí, deberéis tener mucho cuidado con vuestra barra de energía, si no queréis ver cómo se aplacan vuestros humos y volvéis a ser el Bruce Banner de siempre. Aunque al menos os quedaréis con el regusto de ver una transformación excelentemente lograda, al igual que el resto del juego.

THE INCREDIBLE HULK

De la mano de U.S. Gold, muy pronto podrás disfrutar de un juego plataformero donde los haya, que tiene como protagonista a un personaje bastante popular: La Masa.







Las fases que Hulk habrá de recorrer esconderán trampas mortales y todo tipo de bichejos tan poco amigables como los villanos para los que trabajan.



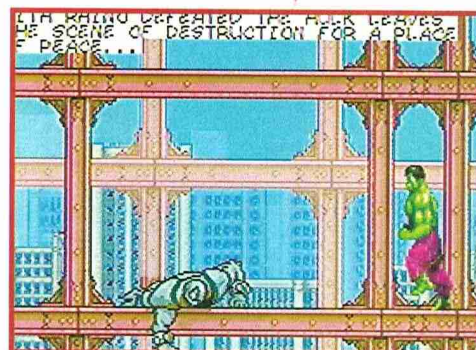
Para que no desentonen con el protagonista, los principales enemigos con los que Hulk deberá batirse también están sacados de las páginas de los comics.







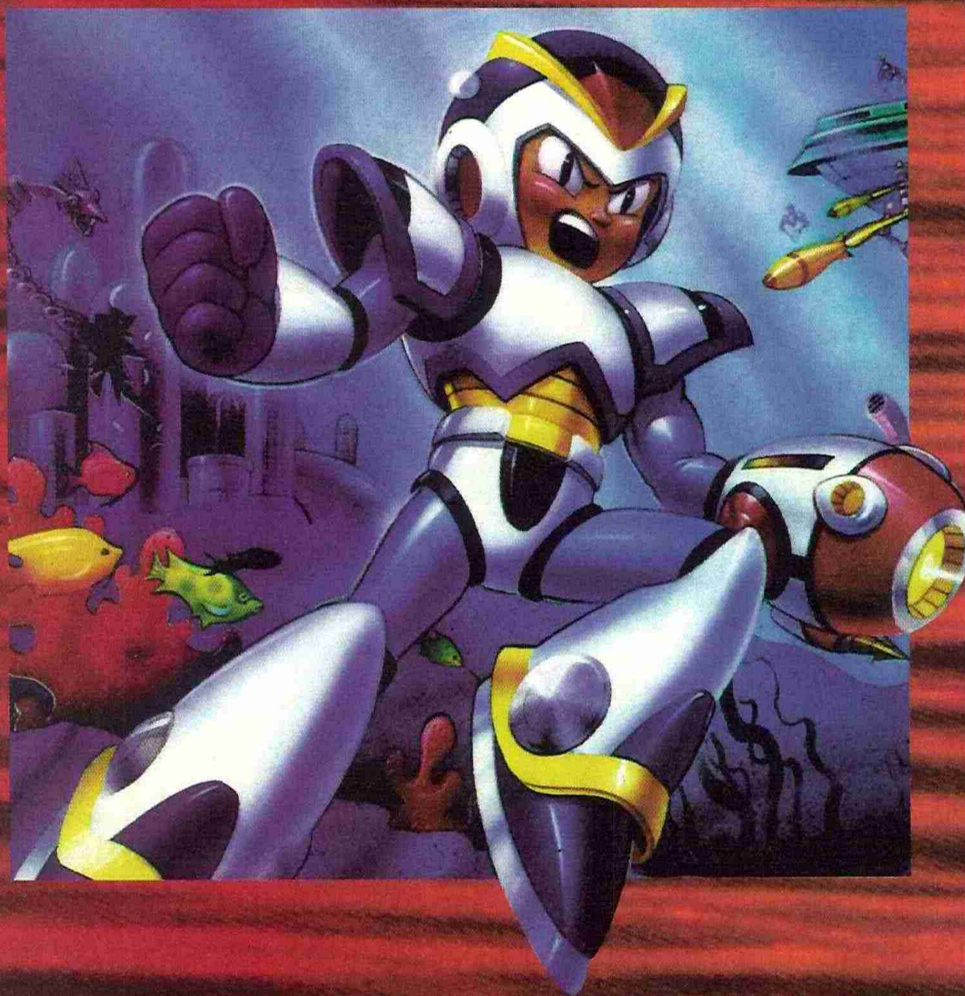
Aunque Hulk podrá presumir de una fortaleza fuera de lo común por los efectos de una explosión nuclear, no será invulnerable y tendrá que andarse con cuidado.





Hulk no podrá volar ni disparar mortíferos rayos como hacen otros súper héroes, pero cargará con objetos tan pesados como efectivos contra sus enemigos.

PREVIEW



Clasificado X

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: CAPCOM
- FECHA DE LANZAMIENTO: JULIO

Seis lanzamientos para N.E.S y cuatro para Game Boy sirven como rotunda presentación para este completo robot en Super Nintendo. La garantía viene de la mano de Capcom, que se caracteriza por la jugabilidad y buen acabado de sus cartuchos para la Super. El resultado, un cartucho que ya está en lo más alto de las listas de Japón y Estados Unidos, y que pronto estará entre nosotros.

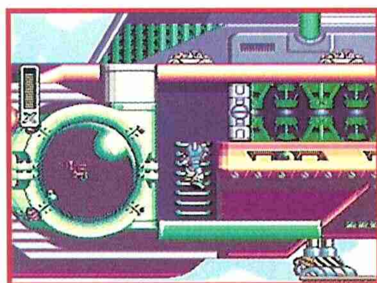
Este cartucho no puede llegar en mejor momento, ya que el "X" está arrasando en todo el mundo. Una generación, la de este fin de siglo, es conocida por esta letra que nos transporta a incógnitas y ecuaciones matemáticas. Y como el mundillo consolero no podía ser menos, la californiana Capcom va a presentar en la 16 bit de Nintendo a un intrépido personaje plataformero que tiene la X como seña de identidad.

Para los nuevos visitantes del territorio Nintendo, os diremos que Megaman es el personaje más versionado para las ocho bit de la compañía de la gran "N", por encima incluso del propio Mario. Es un robot que sabe combinar a la perfección el arcade con las plataformas, y a medida que avanza de fase va haciéndose con un arsenal que ya quisiera tener más de un ejército.

En esta ocasión «Megaman X» sorprenderá vuestras retinas con un cúmulo de virtudes: unos gráficos de gran definición, una paleta de colores en pantalla como sólo un juego para Super NES puede mostrar, doce fases repletas de originales enemigos, multitud de armas diferentes que podréis conseguir tras vencer al jefe de nivel, distintos vehículos (vagonetas, robots, etc.) con los que avanzar por las peligrosas zonas de este mundo robotizado, y unos gratificantes passwords que os ayudarán no sabéis cuánto.

Como ya es habitual en las aventuras y desventuras de este héroe cibernético, podréis elegir fase entre ocho posibles, cada una de las cuales tiene un enemigo fin de nivel. Antes, deberéis atravesar una zona que sirve como introducción de lo que os aguardará si continuáis jugando. Tras completar las ocho primeras fases en el orden que más os guste, podréis acceder a otras cuatro, con lo cual nos encontramos con un súper juegazo de... (ahora cojo la calculadora, es que soy de letras y cuento A,B,C) ¡12 coloristas fases!, a cuál más complicada, pero a la vez gratificante. Interesante, ¿eh?

Desde el nacimiento de Super Nintendo ésta era sin duda una de las versiones más esperadas por sus usuarios. Pronto estará con todos vosotros, y con ella podréis pasar un auténtico y divertido súper verano X.



Los poseedores de una Super Nintendo dejarán pronto de echar de menos al personaje más versionado por la compañía de la gran "N".





MEGA MAN X

Todas las fases tendrán un gran colorido y serán muy originales.







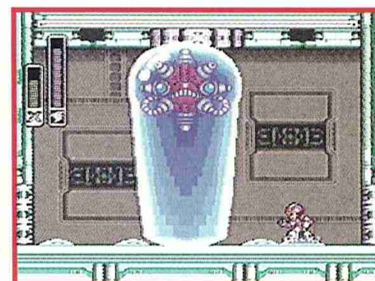
Megaman no estará solo. Esta robot (¿Megagirl X?) será su fiel compañera.

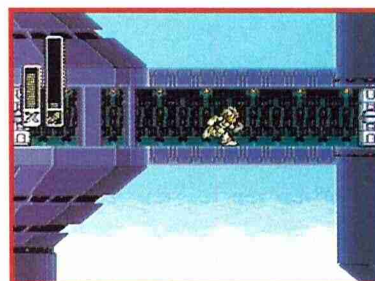


Hasta diez armas diferentes tendréis la oportunidad de utilizar a lo largo del juego

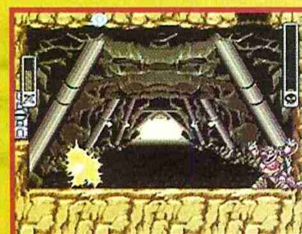
















Los jefes

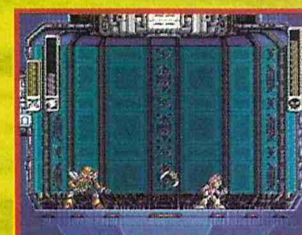
La victoria sobre los originales jefes fin de nivel os proporcionarán el arma con la que ellos hayan luchado. Una excelente manera de aumentar vuestro arsenal hasta haceros invencibles.









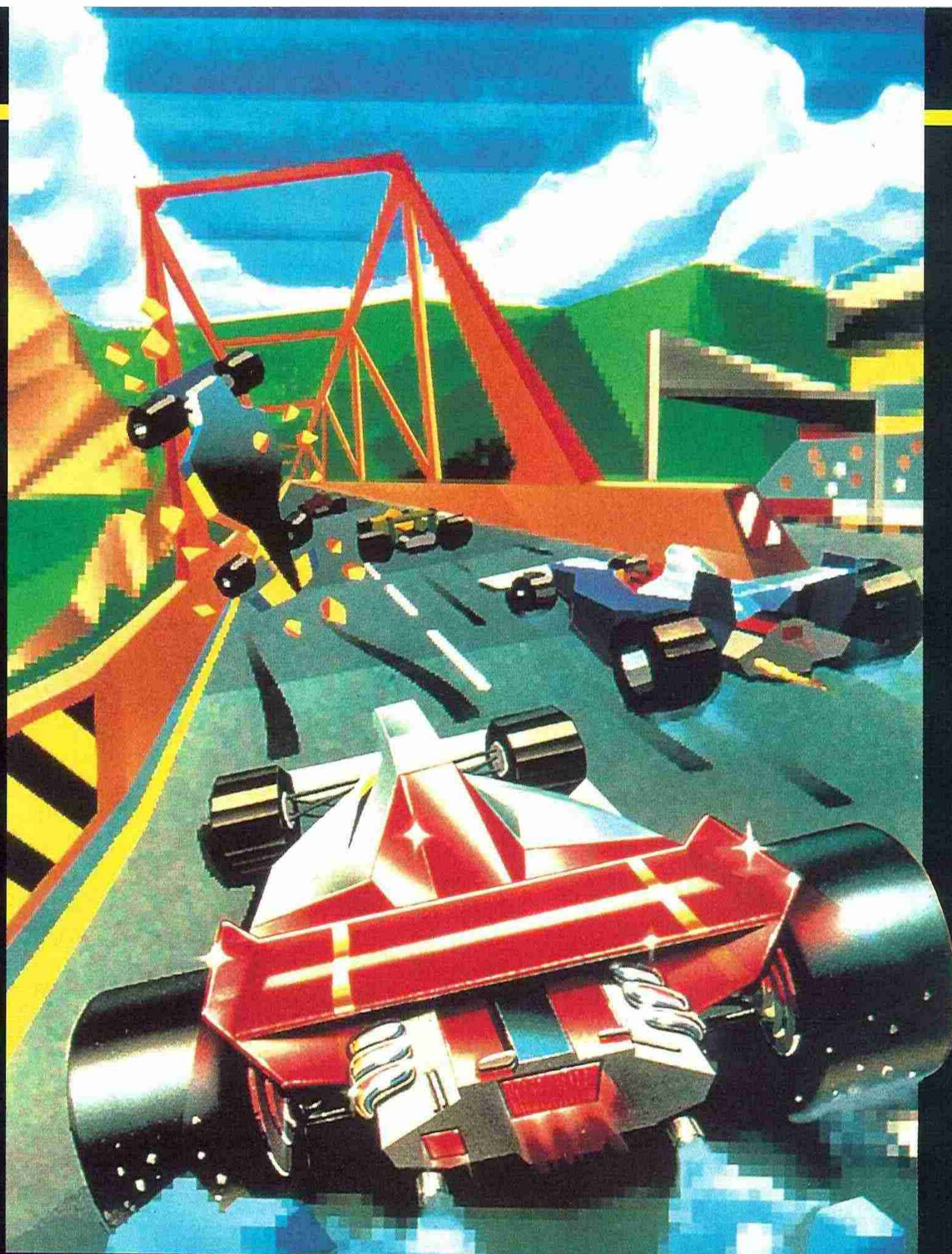


LO MÁS NUEVO

A VELOCIDAD DE VÉRTIGO







Una vez más nos encontramos ante un acontecimiento clave en la joven historia de los videojuegos. Al igual que sucedió en su día con la aparición de las consolas de 16 bit, el lanzamiento del Mega CD o la salida al mercado del juego «Star Fox», este cartucho marcará un hito en el vertiginoso desarrollo de este sector. Básicamente se trata de un juego de coches (o "racing-game" como les gusta decir a ingleses y americanos), pero en el fondo es mucho más que eso.

«Virtua Racing» es el primer juego para Mega Drive que lleva incorporado un coprocesador matemático similar al chip Super FX de Nintendo. Este D.S.P (Digital Signal Procesor) ha sido denominado por Sega con las siglas S.V.P. (Sega Virtua Procesor), y consiste en un pequeño chip que aumenta de forma considerable las posibilidades de un cartucho, sobre todo en lo referente al manejo de multitud de polígonos a gran velocidad. Hace unos meses os hablamos de las funciones y características de este nuevo "invento" de Sega, y ahora vamos a contaros lo que más os interesa: el propio juego.

Para este primer cartucho con el S.V.P. incorporado, Sega ha optado por realizar la conversión de uno de sus juegos de recreativa. Los habituales de los salones arcade conoceréis este exitoso programa, que desde su aparición no ha dejado de congregar a todo tipo de jugones y mirones en las salas del mundo entero, gracias a sus espectaculares gráficos y su endiablada velocidad, entre otras muchas virtudes. Por eso, antes de nada hay que aclarar que «Virtua Racing» no es un calco de la máquina recreativa (desgraciadamente la Mega Drive TODAVÍA no es capaz de acoger las enormes cualidades técnicas que poseen ese tipo de juegos), sino una conversión para 16 bit. Eso sí, una excelente conversión que os ofrece imágenes jamás vistas hasta el ►



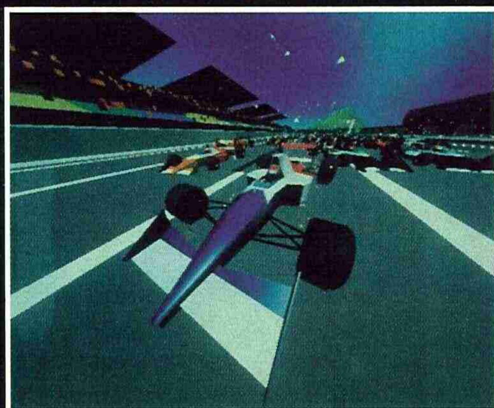




VIRTUA RACING

SEGA MEGA DRIVE













Este cartucho puede suponer un hito en la historia de los videojuegos, pues es el primero para Mega Drive que incorpora el chip S.V.P. Todo un espectáculo gráfico.

Arcade vs consola



En estas dos imágenes se puede apreciar la diferencia entre la versión de consola (arriba) y el original juego de recreativa (abajo). Aunque la calidad gráfica es muy superior en esta segunda, no por ello hay que dejar de reconocer la excelente versión que Sega ha realizado.



4 perspectivas diferentes

Al igual que en la recreativa, en el desarrollo de «Virtua Racing» podéis escoger entre cuatro perspectivas diferentes. Cuanto más lejos estéis del coche, más fácil será la conducción, aunque también menos espectacular. Vuestra es la elección final.









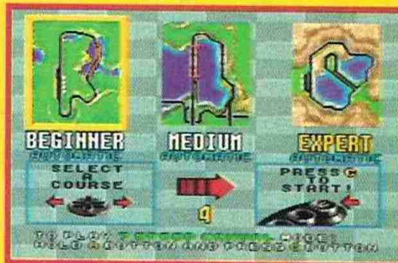


Dos jugadores a escena

El modo de competición de dos jugadores es uno de los mayores atractivos del juego. Mediante la "split screen" (pantalla partida) cada jugador escoge la perspectiva deseada.

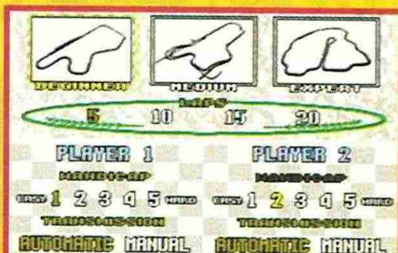


Modos de juego



Además de los tres modos de juego originales, la elección de cualquiera de los tres circuitos y del número de vueltas amplía aún más las posibilidades de competición.





Más datos sobre el S.V.P.

Aunque ya os hablamos en su momento de este nuevo chip de Sega, no estará de más que os refresquemos la memoria y os aclaremos algunas cosillas más sobre este tema. El S.V.P. es una pequeña placa de silicio que va incorporada al juego. En realidad, consiste en un coprocesador matemático que permite efectuar operaciones que la Mega Drive, por sí sola, no puede llevar a cabo. La compañía Samsung ha colaborado en la elaboración de este coprocesador, que es capaz de realizar operaciones a una velocidad de 23 MHz, con una capacidad de 23 millones de instrucciones por segundo.



En el juego «Virtua Racing» maneja hasta 4.500 polígonos por segundo, lo que tan solo le permite incluir 16 colores en pantalla. Éste es el único hándicap del S.V.P.: aunque puede colocar hasta 512 colores en pantalla, hacerlo disminuiría considerablemente sus posibilidades en el manejo de polígonos.

momento en esta consola.

A excepción del apartado técnico, el contenido del cartucho es un calco del juego que ha asombrado en recreativas. De este forma, «Virtua Racing» cuenta con tres modos de juego: "Free Run", en el que el jugador compite en solitario con el objetivo de batir todo tipo de records; "Virtua Racing", una apasionante carrera con 15 rivales en pista; y "2 players VS", una súper adictiva competición para dos jugadores, con la utilización de la "Split Screen" o pantalla partida. El juego cuenta también con tres alucinantes circuitos que contienen distintos trazados. Alguien puede pensar que éste es un escaso número de circuitos para un juego de tal magnitud, pero si tenéis en cuenta que existen tres niveles de dificultad, cuatro perspectivas diferentes que a su vez se convierten en otros tantos niveles de dificultad, la posibilidad de elegir cambio manual o automático, y la opción de escoger el número de vueltas en el modo "Free Run", las modalidades de competición casi se hacen incontables.

Pero lo más importante es que en cualquier modo de juego os encontraréis con un impresionante espectáculo, en el que vuestro coche se desplazará a una velocidad impensable hasta ahora en una consola, con miles de polígonos moviéndose al mismo tiempo. Esto no significa que la acción se desarrolle de forma confusa y embarullada, sino que todos los movimientos son suaves y están perfectamente elaborados. Además, las posibilidades de juego ya comentadas permiten que pilotos de todos los niveles y edades puedan disfrutar de esta magnífica experiencia, ajustando el juego a su capacidad. Con estas cualidades, no hay duda de que Sega ha acertado de pleno en esta nueva apuesta tecnológica.

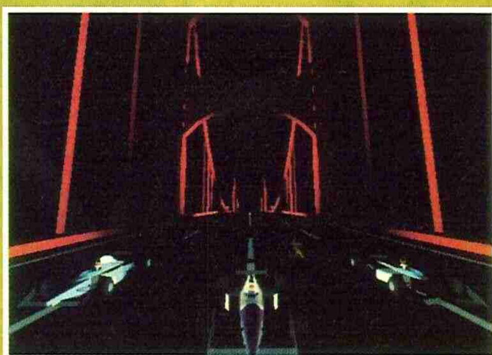






Un precio bastante razonable

Después de que todos nos quedáramos realmente asustados al conocer el precio que se barajaba para este juego, parece que la cosa no va a ser para tanto. Fuera de nuestras fronteras este cartucho oscilará entre las 16.000 y las 20.000 pesetas, -que era la cifra inicial para su venta en nuestro país- pero Sega España ha hecho un enorme esfuerzo para abaratar el precio y, definitivamente, aquí nos costará sólo 12.900 pts. Desde luego, sigue sin ser una ganga, pero teniendo en cuenta, además, que lleva incorporado el nuevo chip SVP, Sega España ha conseguido que la relación calidad-precio de «Virtua Racing» haya subido muchísimos enteros. Muchas veces.



El mejor juego de coches

Efectivamente, eso es lo que ha conseguido Sega con su «Virtua Racing»: realizar el mejor "racing-game" para consola. De momento, han quedado demostradas las inmensas posibilidades del chip S.V.P., -todo un alarde técnico con el que la Mega Drive se ha superado a sí misma-, y se ha dotado al cartucho de grandes dosis de jugabilidad, con lo que el juego ha quedado bastante completo.

Tan solo se echa en falta un mayor número de circuitos y la posibilidad de realizar competiciones de amplia duración, aunque las diversas modalidades de juego evitan que, a la larga, acabe haciéndose aburrido. Además, es de agradecer que Sega España haya reducido el precio que, aunque sigue siendo alto, se ha equiparado con los últimos lanzamientos "fuertes" del mercado.

Lolocop







En el modo "Free Play", la máquina os indica los diferentes tiempos marcados al paso por diversos puntos de referencia.

¿Te apetece verlo otra vez?











Una de las opciones más espectaculares del juego es la posibilidad de repetir el recorrido, bien con diferentes cámaras (al estilo de la televisión) o bien a vista de pájaro. En cualquier caso, una gozada.

MEGA DRIVE

V.R. Virtua Racing™

ARCADE
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 3 circuitos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 95
La sensación de velocidad es impresionante, con más de 4.000 polígonos moviéndose a un tiempo.

Música — 83
No es ninguna maravilla, pero tampoco desentona con el resto del juego.

Sonido FX — 86
Dentro del altísimo nivel, quizás es el aspecto menos logrado de todos. Aun así, están bien realizados.

Jugabilidad — 93
El manejo es sencillo y las innumerables modalidades de juego se ajustan a cualquier jugador.

Adicción — 87
La opción de dos jugadores es ultra-adictiva, así como los demás modos de juego. Si hubiera más circuitos...

Total — 92
Sega ha reunido en este juego lo mejor de sí misma: alta tecnología, perfecta jugabilidad y grandes dosis de adicción.

Lo Mejor
- El primer juego con el chip S.V.P nos hace concebir grandes esperanzas para el futuro.
- Su enorme parecido con la recreativa.

Lo Peor
- Tan solo el escaso número de circuitos.

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z legend of saien





UNA LEYENDA SIN FINAL

Dragon Ball se ha convertido en un fenómeno de masas que ha ganado adictos a marchas forzadas. Todo empezó con una serie de comics que alargó sus tentáculos hasta llegar a la televisión, y luego a las consolas. No hace falta recordar el revuelo que levantó la primera parte vídeo-jugable de «Dragon Ball Z» en nuestro país: los seguidores de la serie no cabían en sí de gozo y los amantes de los juegos de lucha veían en él un nuevo estilo dentro de su género preferido. Aparentemente, se contentaba a todos con un cartucho de gran calidad y 16 megas plagados de luchadores, que evolucionaban magia en ristre por una innovadora pantalla partida. Mejorarlo parecía imposible, pero se ha logrado. Así, Goku retoma los mandos de Super Nintendo para asombrar a todos con una gran explosión de jugabilidad.

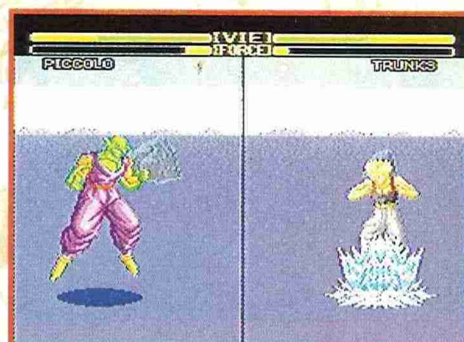
Como estaréis casi hartos de leer, «Dragon Ball Z 2» repite la estructura de su antecesor. Es un arcade de lucha atípico, en el que se recrean a la perfección los enormes decorados que requieren los enfrentamientos entre estos guerreros superiores. La pantalla sigue manteniendo el formato "Split Screen". Sin embargo, el esquemático "radar" de la primera parte se ha mejorado, al sustituir los cuadros por réplicas exactas de los personajes. Además, las súper magias no sólo han aumentado en espectacularidad, sino que además pueden ser lanzadas en diagonal. Interesante, ¿verdad?

Pero quizá lo más innovador sea el modo Historia, que se desarrolla en forma de aventuras independientes bajo la estructura de un episodio televisivo. En esta modalidad podéis elegir entre cuatro luchadores: Piccolo, Vegeta, Gohan y Trunks. La historia se estructurará en virtud del jugador elegido, de los resultados de cada combate y de las decisiones puntuales que toméis. Esta situación crea una trama llena de alternativas y repleta de diálogos, que puede tener un final diferente dependiendo de un elevado número de factores.

Los otros modos de juego son el Versus, en el que podréis elegir entre diez guerreros, y la opción Torneo. Sumadle a todo esto las magias más espectaculares, los efectos sonoros más reales y unos escenarios de cómic, y tendréis el cartucho más completo en lo que se refiere a Dragon Ball. Ha habido que esperar hasta junio, pero ha merecido la pena.



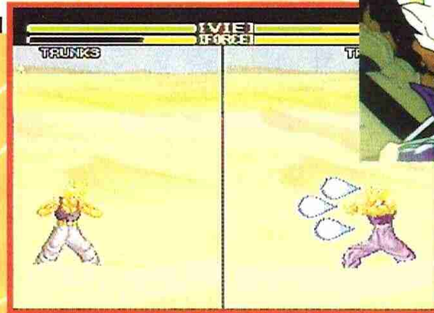
Si creías que con una Honda Vital ibas a derrotar a tu rival, te has equivocado. Él ha pensado lo mismo, y ahora todo depende de tu Fuerza Cósmica.



En este cartucho los escenarios también participan en la lucha, de manera que podrás sumergirte en el mar o arrojar a tus enemigos contra las rocas.

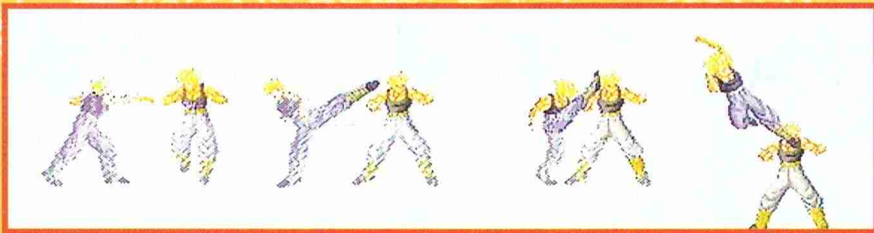




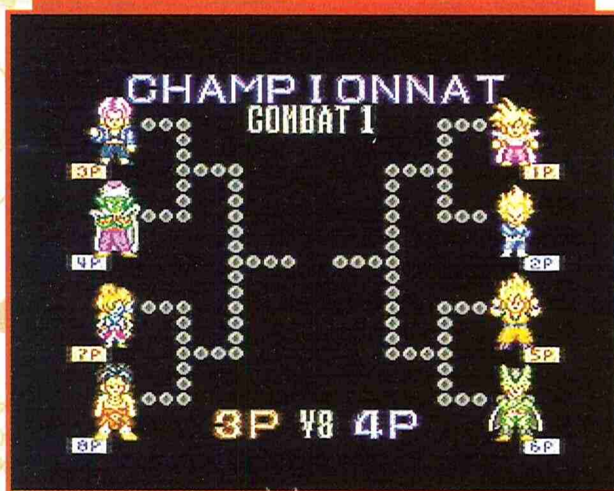




trunks

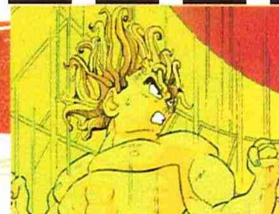


En el primer Dragon Ball, Trunks era uno de los enemigos finales. Pues bien, en esta ocasión le podemos seleccionar desde el principio para jugar en el Modo Historia. Es uno de los guerreros más completos tanto en ataques cuerpo a cuerpo como en variedad de golpes mágicos.



El Modo Torneo permite la posibilidad de crear un campeonato con ocho luchadores. Los guerreros pueden repetirse, es decir, los ocho jugadores pueden competir con el mismo guerrero. Una vez seleccionados, la máquina hará los emparejamientos. El Torneo se desarrollará mediante eliminatorias, de manera que el que pierda quedará apeado, y el ganador pasará a la siguiente ronda.

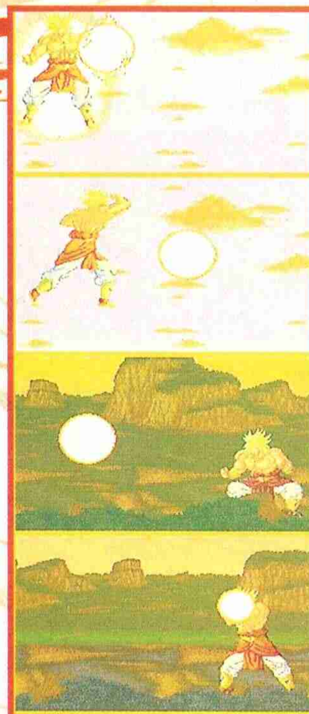
tara



Tara es uno de los personajes nuevos y se sabe muy poco de él. Pertenece a un grupo de Piratas dispuestos a destruir la Tierra, y hace su aparición en el segundo episodio del Modo Historia. Su fuerza física y su imponente tamaño le convierten en un guerrero terrible, sobre todo en el cuerpo a cuerpo. Sólo le podréis seleccionar en el Modo Versus y en el Modo Torneo.







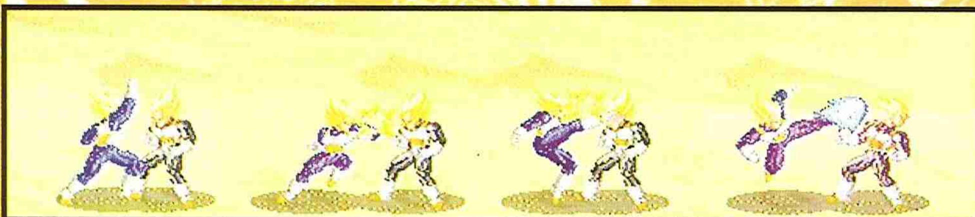
vegeta





El padre de Trunks se presenta como uno de los héroes del Modo Historia. No hace falta que os recordemos sus increíbles habilidades guerreras. Aunque es más lento que Trunks, su Fuerza Cósmica y Vital le sitúan entre los más grandes luchadores Z. Sus combinaciones de golpes (que no gastan magia) son demoledoras.






LO MÁS NUEVO

gohan

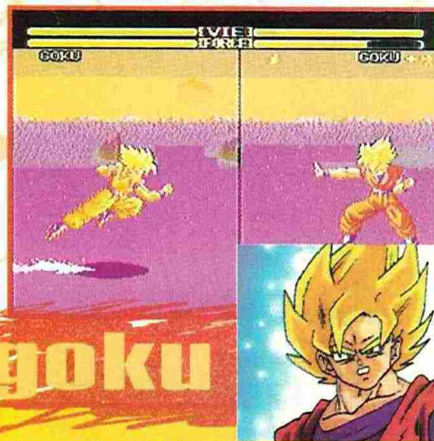


Gohan, convertido en un poderoso Súper Guerrero, es otro de los encargados de salvar la Tierra en el Modo Historia. Aunque muy poderoso, su verdadera fuerza reside en sus rápidas reacciones y fulgurantes ataques.













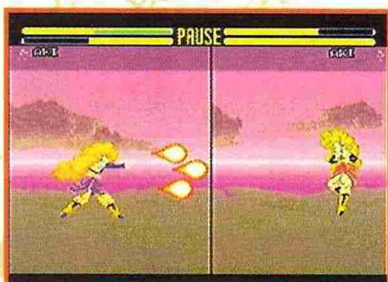
goku







aki



Esta nueva luchadora es la jefa de los piratas que quieren invadir la Tierra. Es capaz de engañar a cualquiera con su depurada técnica en el arte del disfraz. Sus imprevisibles ataques, aunque de escaso poder, van mermando poco a poco la resistencia de sus enemigos. Además, su barra mágica se recarga con facilidad.





piccolo



Piccolo es, junto con Cell, el personaje más completo del juego. Participa en el Modo Historia como héroe rescatador. Su poder se manifiesta en su gran variedad de técnicas mágicas y en la dureza de su combate cuerpo a cuerpo. Un enemigo muy temible.

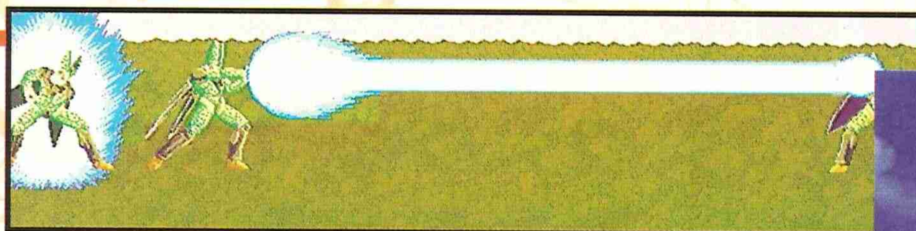








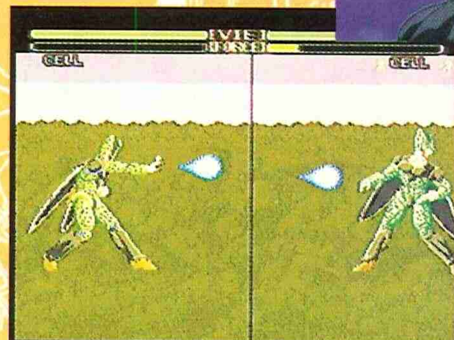




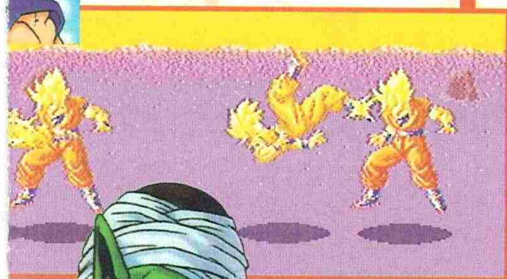
Goku, el héroe por excelencia de Dragon Ball, no podía faltar en este cartucho. Aunque no participa directamente en el Modo Historia, sí que lo podréis elegir en el resto de modos de juego. Al convertirse en Súper Guerrero ha desarrollado al máximo sus poderes, de tal modo que es capaz de realizar combinaciones rapidísimas de golpes antes de lanzar su famoso "Kahameha". Es realmente difícil acabar con él.

Cell





Poderoso de verdad, Cell ha vuelto convertido en un ser perfecto. Ha aprendido nuevas técnicas capaces de pulverizar al contrario en décimas de segundo. Gracias a ellas, aprovechará cualquier oportunidad para lanzar a su enemigo al suelo con una serie de golpes imparables.





kujila







Es el brazo derecho de la inteligente Aki. Lento de reflejos, cuenta sin embargo con una increíble fuerza física. Si queréis derrotarle con comodidad, tendréis que estar siempre en movimiento y realizar el ataque con rapidez y precisión.





pequeño cell



Cell viene acompañado por un grupo de pequeñas copias de sí mismo. Si en el Modo Historia perdéis el primer combate con Cell, tendréis que luchar contra este correoso personajillo. Pero no es difícil derrotarle si os mantenéis lejos de sus ataques cuerpo a cuerpo.



LO MÁS NUEVO

Suma y sigue

Dragon Ball sigue en su línea habitual de cosechar éxito tras éxito. ¿Será por el atractivo argumento, por la fuerza interna de los personajes o simplemente porque lo bueno es bueno bajo cualquier forma? Lo cierto es que la atracción que provocan las famosas Bolas Mágicas arrasa a su paso.

El cartucho es completo, complejo y apasionante. Tiene fuerza y rezuma espectáculo. Y es que no se puede pedir más: los guerreros que nos alucinan frente a la tele, una técnica casi perfecta y una inagotable fuente de diversión.

Teniente Ripley



La historia

El Modo Historia os plantea varios retos que debéis resolver luchando y eligiendo opciones. Los textos aparecen en francés, un idioma un pelín más fácil que el japonés.

Cell ha retado a los campeones de la Tierra. Alguien tiene que vencerle.

Piccolo ha decidido enfrentarse a Cell en nombre de los otros Z.

Goku se ha ofrecido para ayudarle a entrenar.

Despues del combate, Piccolo está listo para enfrentarse a Cell.

Sin embargo Enfer se ha adelantado. El terráqueo no aguanta demasiado...

...y Piccolo toma el relevo. Cell está muy seguro de sí mismo.

A pesar de sus esfuerzos, Piccolo es derrotado.

Cell quiere que sus hijos sean los encargados de rematarle.

Piccolo no tarda en deshacerse del P. Cell, pero...

...su padre, furioso, va a vengarse del héroe.

Cell intenta acabar rápido lanzando toda su fuerza.

Pero Piccolo responde de la misma forma y derrota a Cell.

El monstruo va a vengarse explotando y destruyendo la Tierra .

Goku lo transporta al Cielo donde ambos mueren. Un momento... ¡Cell ha vuelto!

Ahora Piccolo no tiene ayuda. Lucha a muerte contra Cell.

Sabe que le debe la vida a Goku y no lo olvidará nunca.

FIN

SUPER NINTENDO



ARCADE
BANDAI
Bird Studio Sueisha

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos — 96
Decorados, luchadores y efectos visuales han sido bien cuidados: es como estar frente a la tele.

Música — 92
Buenas melodías, siempre a tono con el desarrollo de la acción. Merecen ser tenidas en cuenta.

Sonido FX — 90
Los golpes y los gritos digitalizados, por supuesto en japonés, ambientan el cartucho a la perfección.

Jugabilidad — 93
El tamaño de algunos guerreros dificulta el control al principio. Pero luego todo será diversión.

Adicción — 94
El modo Historia tiene un interesante planteamiento. Añadid las otras opciones y tendréis juego para largo.

Total — 93
Si no os ha bastado con la serie y los comics, ahora podréis vivir en vuestras carnes toda la fuerza de los Super Guerreros.

Lo Mejor
- La originalidad del modo Historia.
- Poder elegir entre diez guerreros, algunos hasta ahora desconocidos.
- El inequívoco "sabor Dragon Ball".

Lo Peor
- Que no os gusten los juegos de lucha, y menos aún los "atípicos".

LO MEJOR PARA TU NES™

¿Te suena?

Graba tu partida

KIRBY'S ADVENTURE

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

EUROPA-VERSION

DEUTSCHER BILDSCHIRMTEXT



Kirby's Adventure

¿Buscas aventuras?

STARTROPICS

Das Geheimnis der Coralleninseln!

Graba tu partida

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

EUROPA-VERSION



Star Tropics

¿Quieres acción?

MEGA MAN 4*

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

EUROPA-VERSION

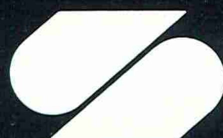


Mega Man 4

Con Opción de Password

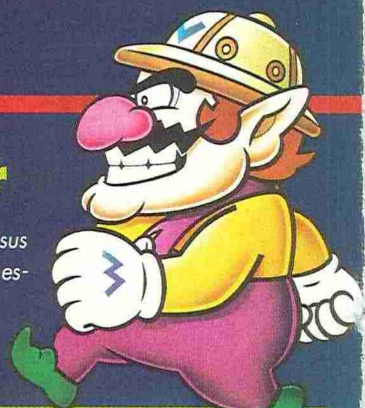
¡Ya están aquí las tres novedades más fuertes para tu consola Nintendo! Pídelas en tu tienda habitual.

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®



SPACO, S. A.

Avda. de la Industria 8, 28760 Tres Cantos (Madrid)
(91) 8036625 (8 líneas) - Fax. (91)8033576 - 8032245



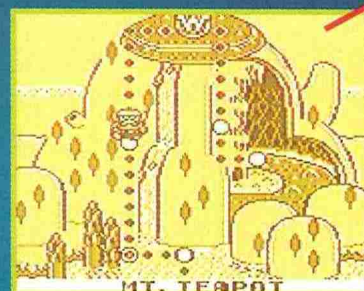
Todo un mundo por descubrir

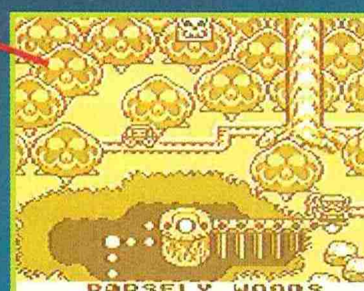
Wario no puede conformarse con avanzar nivel a nivel. Va a tener que demostrar sus más ocultas habilidades para abrir nuevos caminos y descubrir sorprendentes fases escondidas. Para ello, tendrá que volar, bucear y saltar por lugares en apariencia cerrados. Cada punto marcado con un círculo indica el principio de un nuevo camino, aunque no es nada fácil dar con su entrada. ¿Podrá descubrirlo todo?

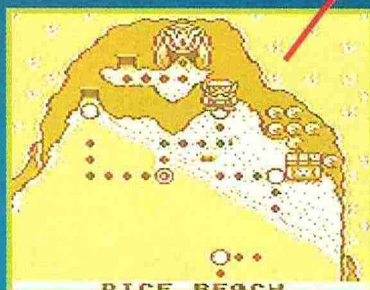


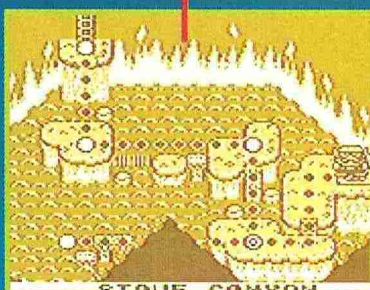
















Los tesoros

Si Wario quiere disfrutar de un final feliz, tendrá que acumular la mayor cantidad posible de riquezas. Por un lado están las monedas de oro, que podrá recoger mientras juega, para al final del nivel guardarlas en su contenedor. Pero más importantes incluso que éstas son los tesoros. Las joyas que Wario debe recuperar están custodiadas por puertas calavera con cerradura. Primero hay que encontrar la llave y luego llevarla hasta la puerta. Estas entradas pueden hallarse en todos los niveles. Cuando pierda sus vidas, perderá también un tesoro y, si no tiene, la mitad de las monedas.



El anti-héroe por excelencia, Wario va a tratar de emular a su gran enemigo Mario. Para ello, protagoniza un cartucho que contiene abundantes sorpresas, muchos caminos por descubrir y, sobre todo, largas horas de diversión.

CON W DE "WICTORIA"

WARIO LAND

Super Mario Land 3

NINTENDO GAME BOY

Quién nos iba a decir que Wario, el malvado enemigo de Mario, iba a robar al fontanero italiano los favores de la factoría Nintendo. Ha tenido que engañar a mucha gente para conseguir el papel protagonista en uno de los cartuchos más esperados para Game Boy, «Super Mario Land 3», pero hay que rendirse ante la evidencia y reconocer que ser "el malo" no es obstáculo para convertirse en un genial protagonista de videojuegos.

El argumento se aleja de nobles rescates y de princesas en apuros. Wario ha urdido un plan casi perfecto para recuperar la estatua de oro de la Princesa, y si de paso roba el tesoro a los Piratas de la Isla Kitchen... Un plan perfecto si no fuera porque el capitán de los piratas, Syrup, supera en rudeza al mismísimo Wario.

La Isla Kitchen está formada por bahías y cavernas que nuestro villano tiene que recorrer de cabo a rabo. Cada zona se encuentra dividida en varios niveles, que están señalados con un punto sobre el mapa. Cuando Wario acabe con uno de estos puntos, se abrirá un nuevo camino ante él. Y al final del último nivel de cada fase aguardará uno de los extraños lugartenientes de Syrup.

Pero cómo no, lo prioritario para Wario será llenar el bolsillo como sea. Repartidas por toda la isla hay cientos de monedas, algunas de las cuales están escondidas en bloques o protegidas por los enemigos, que él deberá coger y depositar en su cofre particular. Eso sí, cada vez que pierda sus cinco vidas, la mitad de sus riquezas desaparecerán.

Nadar, volar, pisotear, empujar, romper y, por supuesto, saltar serán algunas de las habilidades que Wario deberá explotar. Todo esto sin olvidar las ayudas que le darán los calderos mágicos, capaces de convertirle en un reactor, un toro o un dragón escupidor de fuego. Y a fe que le harán mucha falta, porque si bien Wario se las promete muy felices, lo cierto es que su viaje por la Isla Kitchen no será precisamente un dulce camino de rosas.



LO MÁS NUEVO

El monedón

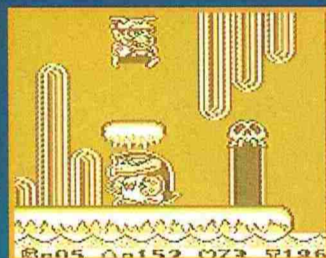




Hacia la mitad de cada nivel, Wario puede encontrar un cráneo cornudo con una ranura superior. Si tira del mando hacia arriba y pulsa el botón B, diez de sus monedas se convertirán en un enorme monedón. Introduciendo el monedón en la ranura, salvará lo que ya lleve recorrido de la fase. Y si la salida se encuentra cerrada, tendrá que utilizar el mismo sistema.









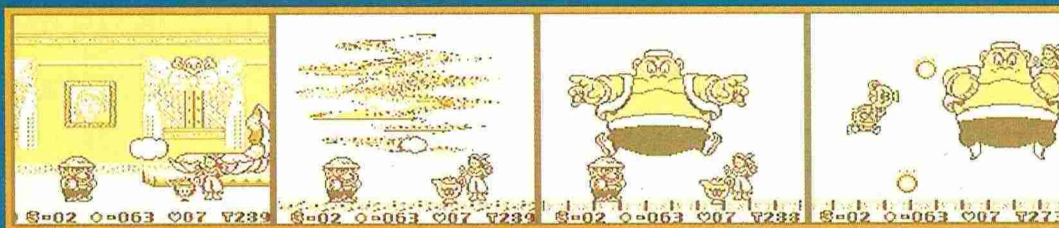
Esos increíbles enemigos

Al final de cada fase, Wario deberá enfrentarse a uno de los guardianes de Syrup. Cada uno de estos jefes tiene unas características propias muy distintas a las de los demás. De hecho, Wario tendrá que estudiarlos bien antes de intentar eliminarlos.
Como es de suponer, la dificultad se va incrementando según se avanza de fase, y el último enemigo, el genio de Syrup, pondrá en más de un apuro a nuestro enfadado protagonista.
Pero no adelantemos acontecimientos, porque en realidad todos se las traen. Fijaos en la pantalla superior derecha. Esa enorme cara rompe el suelo con la lengua mientras lanza pedruscos por la nariz. Una tontería de nada.









Los poderes de los Calderos Mágicos





Wario siempre empieza su aventura con un casco básico y con un tamaño respetable. Este casco le permite usar su fuerza corporal para barrer a los enemigos y destruir bloques. Si en estas circunstancias es golpeado por un enemigo, perderá el casco y el tamaño, y con ellos su fuerza corporal. Lo único que podrá hacer será saltar sobre los enemigos y transportarlos como armas arrojadizas.

El Casco del Dragon dará a nuestro héroe la facultad de escupir una andanada de fuego, capaz de destruir cualquier objeto o enemigo incluso bajo el agua.
El Casco Toro duplica su fuerza corporal, pudiendo romper bloques que estén debajo, clavarse en el techo y atontar a los enemigos si se lanza contra el suelo.
El Casco Reactor le permite volar mientras mantengas apretado el botón.





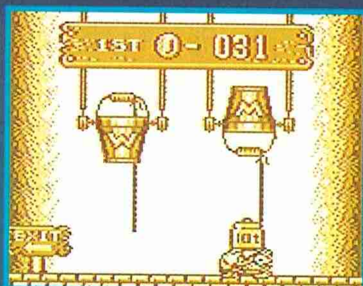


La otra forma de ganar dinero



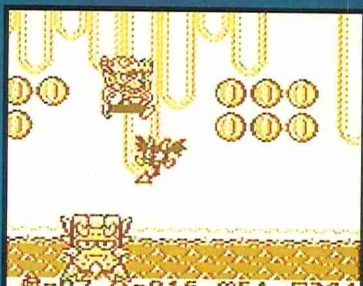


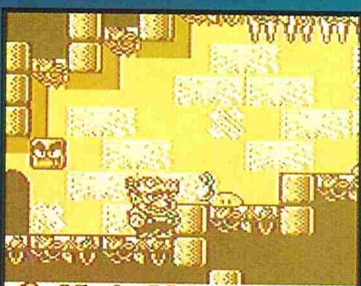
Después de cada nivel podéis arriesgar vuestras riquezas participando en dos imprevisibles juegos. El primero os permite duplicar hasta tres veces el oro que transportéis. Basta con tirar del cubo y rezar para que os caiga encima una bolsa de oro. En el segundo podéis ganar hasta cinco extras si atináis a vuestros enemigos con las bombas.



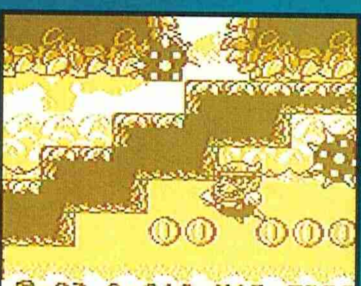












Los bloques sorpresa

Al golpear los bloques con admiración podéis desencadenar grandes cambios en el mapeado. Unas veces lograréis abrir un nuevo camino, otras llenaréis las fases de agua y hasta es posible que logréis una moneda por valor de cien piezas de oro o tres vidas extra. Según avancéis iréis descubriendo muchos de estos imprescindibles bloques.







Tan divertido como imaginabas

Con «Wario Land» se nos ofrece la posibilidad de disfrutar de un completo juego de plataformas con todo el "sabor Mario", pero con un aire distinto y fresco. El cartucho tiene chispa y, lo que es más importante, la facultad de ir enganchando con fuerza creciente.

Esas virtudes que todos hemos admirado de la saga Mario (grandes mapeados, entradas secretas, tesoros escondidos...) se mantienen para avivar continuamente el interés, reforzando la diversión que por sí mismo provoca un buen juego de plataformas. A base de salvar te lo puedes acabar pronto, pero ¿será el final que esperabas o acaso tendrás que jugar y rejugar para dar con todos sus secretos?

Tte Ripley



GAME BOY



PLATAFORMAS
NINTENDO
Nintendo
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 2

Gráficos — 92
A pesar del gran tamaño de los sprites, no se pierde visibilidad ni se provocan saltos a ciegas.

Música — 90
Simpáticas melodías acordes con los escenarios y la situación. Es decir, muy en la línea Mario.

Sonido FX — 90
Muchos y variados efectos sonoros que remarcan cada una de las acciones de Wario y sus enemigos.

Jugabilidad — 94
Divertido y de fácil manejo. Algunos pasajes pueden resultar muy complicados, pero ninguno es imposible.

Adicción — 94
Al principio puede resultar extraño y soso, pero cuando cojáis el tranquillo a los mundos ocultos...

Total — 93
Toda la genialidad de Mario escrita con W. Si queréis disfrutar a tope con un gran juego de plataformas, éste es vuestro cartucho.

Lo Mejor
- La dificultad de encontrar todos los tesoros hace que el juego tenga interés en todo momento.

Lo Peor
- Que a base de salvar, pueda acabarse demasiado pronto.





MORTAL KOMBAT

SEGA MEGA CD

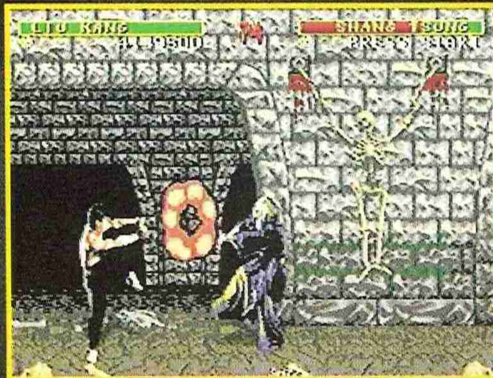
LA LUCHA MÁS REAL

Al comentar la versión para Mega CD de «Mortal Kombat», es necesario hacer una detallada comparación (aunque éstas siempre pueden resultar odiosas) con el cartucho para Mega Drive en el que se ha basado. Ya desde el comienzo es evidente que las novedades existen, aunque bien es cierto que no afectan para nada al desarrollo del juego. Es decir, la estructura sigue siendo la misma de Mega Drive, basada en dos modos de juego (Torneo y Versus), cinco niveles de dificultad, igual número de luchadores con golpes simples y especiales, los espectaculares fatalities, exóticos escenarios y zonas de bonus donde podréis demostrar vuestra fortaleza rompiendo, al más puro estilo oriental, barras de distinta dureza.

Una marchosa introducción repleta de imágenes digitalizadas, en la que una multitud de chavales se encaminan hacia el lugar donde se encuentra Mortal Kombat, es la primera novedad reseñable del programa. Además, el aspecto gráfico sí que ha sufrido ►









EL PUENTE



Si eliges para tus combates al misterioso ninja Scorpion, te llevarás una simpática sorpresa en el escenario del puente (The Pit). Sobre el cielo del monte Shaolín aparecerán las siluetas de una bruja, un ovni e incluso Papa Noel en su trineo de renos. Una genialidad de los chicos de Acclaim para suavizar un juego tan intenso como éste.

Más «Mortal» que nunca

Un arcade como «Mortal Kombat» es terreno abonado para realizar un programa de lujo. Y eso es más o menos lo que Acclaim ha conseguido con esta nueva versión para el Mega CD de Sega.

Cierto es que hay algunos golpes especiales que han perdido cierta espectacularidad respecto a su más cercana referencia en Mega Drive, pero en general el cartucho se convierte un muy digno representante del género de lucha que conseguirá que los incondicionales del género disfruten repartiendo mamporros a diestro y siniestro, envueltos además en una música muy acorde con el tema.

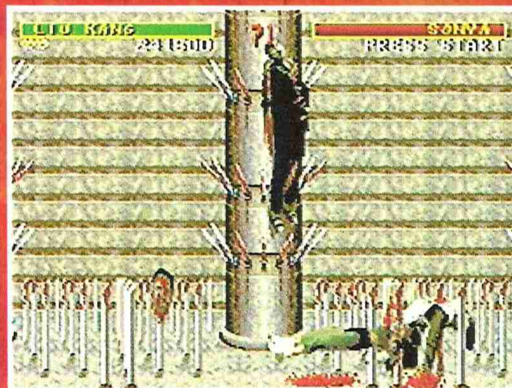


Boke



MODO GORE, SIN CLAVES NI TRUCOS





Acclaim ha aprendido de la experiencia y ha decidido incluir el Modo Gore también en esta penúltima entrega de «Mortal Kombat». Pero lo más curioso del tema es que "líquido de la vida" aparece sin necesidad de clave alguna, es decir, está presente desde el primer combate hasta el último. No podía ser de otra manera: Acclaim ha optado por mantener intactas todas las características que le dieron tanto éxito al original para recreativa. Eso sí, por muy reales que parezcan las imágenes, hay que recordar que se trata simplemente de un juego...



Un juego que le aporta toda la acción que le faltaba al Mega CD

GRÁFICOS CD

Un juego como éste, basado en digitalizaciones, adquiere mayor nitidez en un soporte de disco compacto. El realismo gana muchos enteros con esta mejora del nivel gráfico, especialmente de los personajes. En contrapartida, nos muestra unos golpes especiales menos efectistas, tal vez sea por conocidos, y sobre todo mantiene esa lentitud de lectura que amenaza con ser algo habitual en el CD.



SONIDO CD

La calidad de sonido del disco compacto ha sido perfectamente aprovechada en los distintos efectos sonoros que se suceden durante el combate. Los golpes suenan más reales que nunca, y la nitidez de la digitalización es tal que parece que los luchadores pelean a tu lado. Es muy completo en este aspecto; tanto, que incluso se oye el sonido de la sangre cuando gotea en el suelo.



MEMORIA CD

Tal vez sea que nos habíamos hecho demasiadas ilusiones con la conversión para Mega CD del arcade de lucha más esperado de todos los tiempos. Pero el caso es que una buena intro, las digitalizaciones de la presentación o el final del modo torneo no bastan para completar la capacidad del Mega CD, especialmente porque son aspectos que no influyen en el desarrollo del juego en sí.

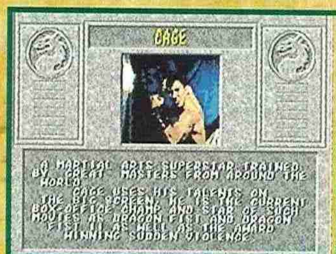






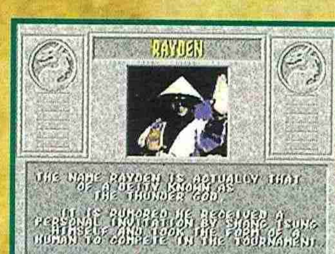
Esta llama será la señal de tu victoria sobre el primer luchador en los combates de resistencia.

LOS SIETE MAGNÍFICOS





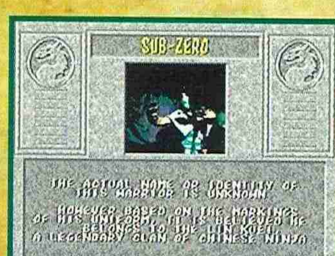




La presentación de los siete participantes en el Torneo Shaolín tiene lugar en la demo. Os sorprenderá gratamente ver cómo las imágenes cobran vida, realizando algunos movimientos antes de hacerse fijas. El realismo de este programa gana muchos enteros con esta presentación, que te introducirá en la trama sin poder evitarlo.







importantes cambios. Así, la presentación de los personajes, que aparecerá si mantenéis un tiempo encendido el Mega CD sin pulsar Start, ha introducido digitalizaciones en movimiento, y el final del juego también guarda alguna sorpresa en este aspecto.

Aunque hay que reconocer que las innovaciones resultan vistosas, no afectan para nada a la mecánica de juego. Este hecho decepciona a todos los luchadores consoleros que esperábamos un «Mortal Kombat» para CD bastante mejorado respecto al de Mega Drive en los aspectos básicos del programa. Es decir, más golpes especiales para cada luchador, algún escenario distinto, e incluso nuevos personajes, aunque esto supondría un replanteamiento completo del juego. Pero por lo visto no habrá más remedio que esperar a «Mortal Kombat II» para disfrutar con cambios de esta índole.

Y para terminar, una buena noticia. El Modo Gore, dejando atrás absurdas polémicas, ha sido incluido directamente en el juego, sin necesidad de códigos, passwords o claves que lo enmascaren. Al fin y al cabo, al final todo se sabe...







INTRO CD

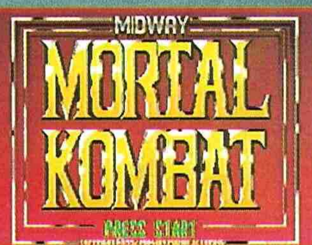




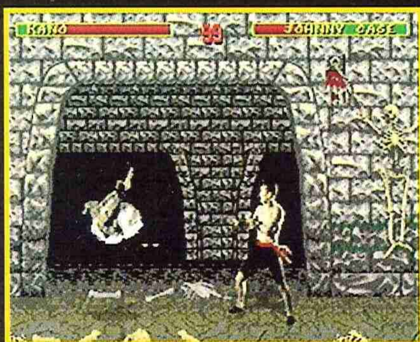






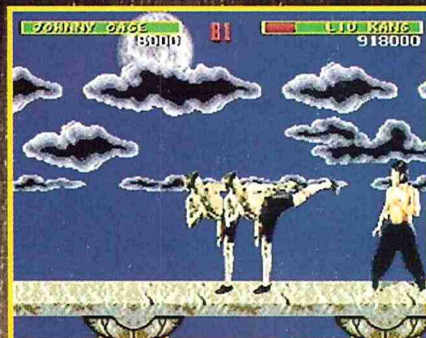


LUCHA
ACCLAIM
Buenavista
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: De 1 a 6



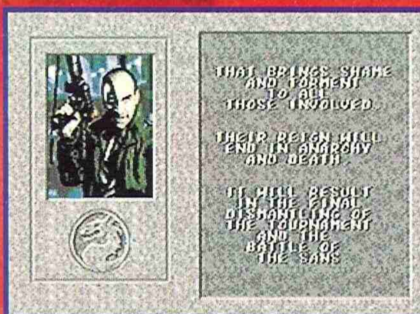






Una intro total, la inclusión de imágenes digitalizadas y el Modo Gore directo son las novedades a destacar respecto a la versión MD.

¡VICTORIA!



La victoria de estos increíbles combatientes del torneo Shaolin estará premiada con unas geniales imágenes digitalizadas en movimiento, acompañadas de un texto donde se explica qué es lo que has conseguido al hacer vencedor al luchador elegido.





Los bonus están concebidos como una prueba de concentración y fortaleza. Cada tres combates ganados tendrás la oportunidad de demostrar tu estado de forma.



El escurridizo ninja vestido de verde, más conocido como Reptil, no podía faltar en esta conversión. Debes luchar en solitario para poder enfrentarte a él.



El fenómeno Mortal Kombat ha sido fielmente reflejado en la introducción para disco compacto. La película nos muestra a cientos de chavales que coinciden en un punto de la ciudad, donde encontrarán algo que une a todos ellos: su pasión por la lucha arcade sin límites, por el realismo de un juego que se ha convertido en un mito, por el «Mortal Kombat».

Gráficos — 90

Se ha mejorado la definición de los escenarios, aunque algunos golpes pierden espectacularidad.

Sonido — 92

La música y especialmente los efectos de sonido mantienen muy buen nivel.

Jugabilidad — 91

Gran rapidez de movimientos y, sobre todo, facilidad para realizar los golpes especiales.

Adicción — 91

Los 5 niveles de dificultad, 2 modos de juego y las sorpresas harán las delicias de los amantes de la lucha.

Total — 91

Si andas buscando un buen juego de "acción", lo tienes ante ti. El mejor -y, de momento, el único- arcade de lucha para Mega CD.

Lo Mejor

- **El realismo de los combates.**
- **Que hayan mantenido el Modo Gore.**

Lo Peor

- **No incluye mejoras espectaculares con respecto a la versión Mega Drive.**



SON GOKU, GENIO Y FIGURA

Los impacientes podéis empezar a dar saltos de alegría, y los nerviosos ya no tendréis que morderos las uñas. Porque al fin, Goku y compañía llegan a los 16 bits de Sega dispuestos a repartir habilidades, golpes y magias a diestro y siniestro.

A estas alturas sobran las presentaciones al hablar de Goku, pero por si acaso no estará de más añadir que protagoniza un "one versus one" al estilo «S.F. II». Y claro, un protagonista de este calibre sólo podía llegar acompañado por otros personajes de su altura. Vegeta, Son Gohan, Trunks, Krilin, Piccolo, Cell, el androide C-18, Freezer y dos miembros de sus Fuerzas Especiales componen, junto con el guerrero más conocido del Universo, el brillante elenco de luchadores que toman parte en este juego.

En «Dragon Ball Z» os encontraréis dos opciones de juego, el "Modo Historia" y el "Modo Versus". Si elegís el primero de ellos, el siguiente paso será seleccionar vuestro luchador entre los personajes antes enumerados. Podréis pelear con cualquiera, pero os conviene tener en cuenta un pequeño detalle: el orden de los enfrentamientos varía según el personaje que elijáis y, por lo tanto, también el adversario final. En cualquier caso, y por si teníais alguna duda, el número de combates será siempre el mismo.

Si por el contrario os apetece más enfrentaros con alguien al mejor de tres combates, no lo dudéis, lo vuestro es el "Modo Versus". En él podréis optar por combatir contra la máquina o contra algún amigo, e incluso tendréis la posibilidad de programar un combate en el que seáis simples espectadores, mientras la máquina se encarga de controlar a los dos luchadores. En cualquiera de los casos, tendréis a vuestra disposición a cualquiera de los once famosos personajes de Toriyama, para que puedan medir sus fuerzas. Y puestos a elegir, también podréis seleccionar el escenario de vuestros combates. ¡Hay nada menos que nueve diferentes para que os explayéis a gusto!

Ahora, únicamente os queda poneros cómodos, conectar el cartucho y prepararos para disfrutar en Mega Drive de toda la fuerza y la emoción de «Dragon Ball Z».

SEGA MEGA DRIVE

DRAG

















La aparición de Goku y compañía en Mega Drive hace bueno el dicho de "Más vale tarde que nunca", porque rebosa diversión por los cuatro costados.





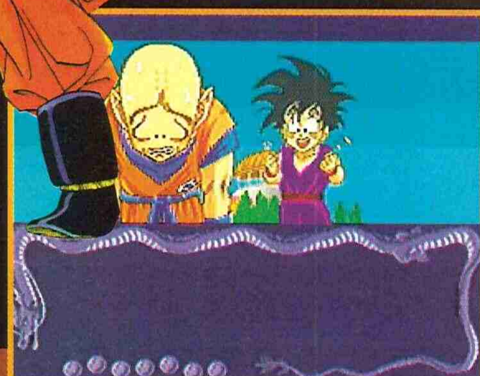
Modo Historia

Podéis elegir a cualquiera de los once luchadores para tomar parte en esta modalidad. En ella os enfrentaréis a ocho adversarios que varían según el personaje que hayáis elegido. Como supondréis, deberéis ganar los ocho combates. ¡Ah!, y en la versión Pal los textos vendrán en francés, no en "chinaka".









ON BALL Z

LO MÁS NUEVO

GOKU



Es el guerrero por excelencia y el más carismático de todos los personajes de Toriyama. Aquí combate siempre como "Súper Guerrero".
Su principal arma es la demoledora "onda vital", aunque es capaz de realizar un amplio repertorio de golpes y magias con unos resultados tan eficaces como sorprendentes.

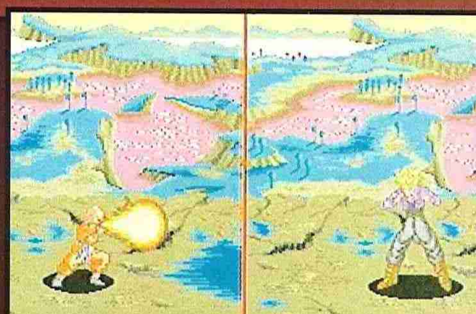


KRILIN



Su entrenamiento fue paralelo al de Goku, bajo la supervisión del Maestro Tortuga Duende. A pesar de su escasa estatura, ha sido capaz de desarrollar una fortaleza fuera de lo común que le permite realizar golpes especiales como éstos.

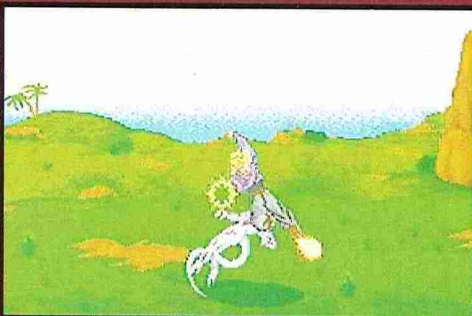




TRUNKS



Hijo de Vegeta y Bulma, llegó a la Tierra desde el futuro para evitar una catástrofe mundial. Combina una gran agilidad con la fortaleza heredada de su padre. Al igual que Goku, logró alcanzar la categoría de "Súper Guerrero".

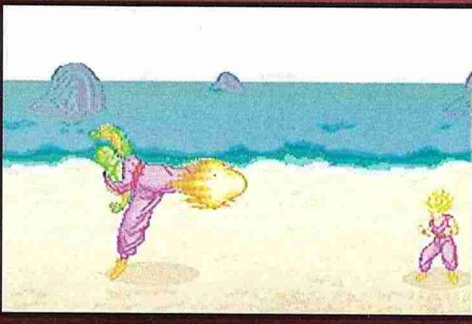


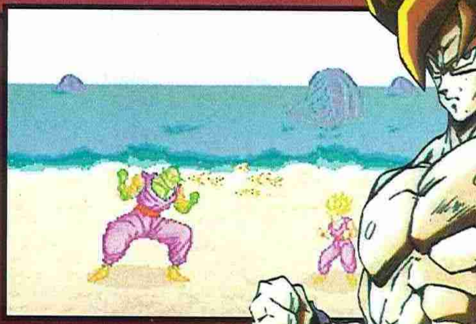


PICCOLO

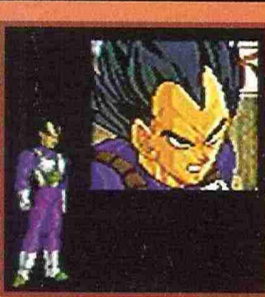


Aunque sus orígenes son un tanto oscuros, se convirtió en uno de los mejores aliados de Son Goku. Es un audaz guerrero procedente de Namec que aumentó espectacularmente sus habilidades cuando se unió al Todopoderoso.





VEGETA

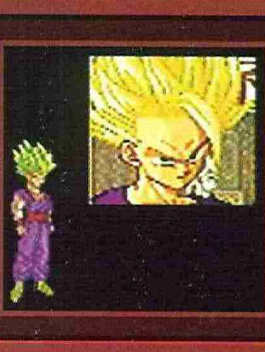


Completo luchador que llegó a convertirse en "Súper Guerrero" tras un exhaustivo y agotador entrenamiento.
Es capaz de lanzar discos de fuego, realizar peligrosos ataques desde el aire... y así hasta un total de nueve magias.





SON GOHAN



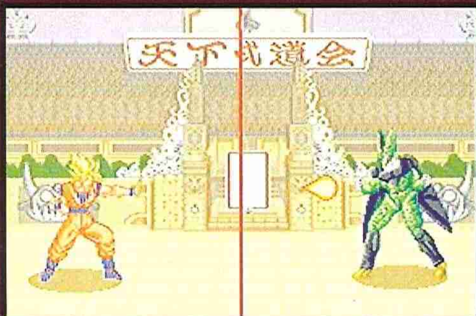
A pesar de su corta edad y escasa estatura, resulta un peligroso adversario. Claro, que es hijo de Goku y eso se nota. Además de lanzar este fuego a ras de suelo o este puñetazo llameante, es capaz de realizar otras siete especialidades.

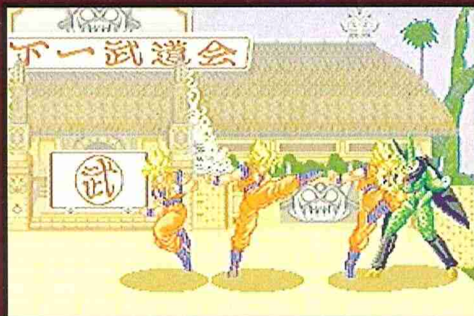


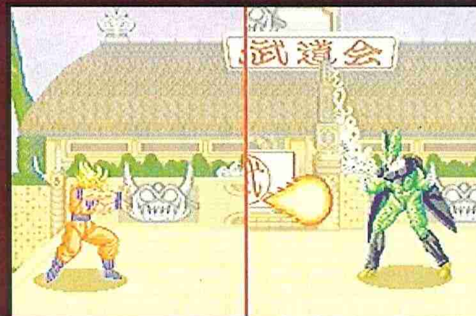




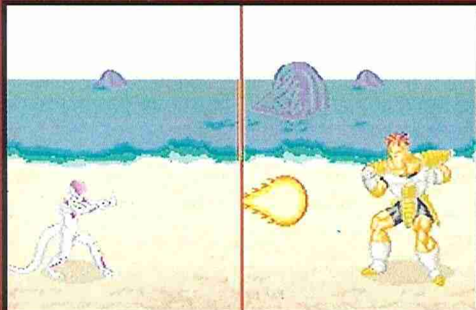








FREEZER





Estaba empeñado en conquistar toda la Galaxia, pero tuvo la mala suerte de encontrarse con Goku. Ahora participa en este particular Torneo, donde pondrá en práctica todas sus habilidades, que son muchas.



C-18





Es uno de los androides que creó el malvado doctor Gero para destruir a Goku. Aunque su aspecto es el de una delicada jovencita, oculta una fortaleza fuera de lo normal. Demostrará que las apariencias engañan.



FUERZAS especiales



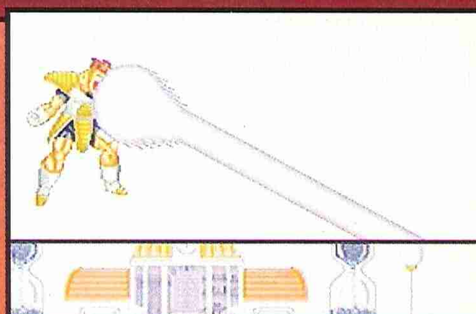


Recordaréis que Freezer llegó acompañado de cinco secuaces que le hacían el trabajo sucio. Bien, pues éste es uno de ellos. Su aspecto es terrorífico y sus nueve golpes especiales no lo son menos. Mirad, mirad...



FUERZAS especiales





Este muchacho tan fornido es otro de los secuaces de Freezer, tan fuerte y con tantos recursos como el anterior. Quizás no parezca muy espabilado, pero cuando salta al terreno de combate es un fiero adversario.



CELL





El doctor Gero vuelve a atacar con este experimento genético formado con células de los demás luchadores. Resulta uno de los retos más difíciles, ya que puede realizar magias y golpes especiales de cada uno de ellos.





Una vez elegidos los luchadores, tanto en el Modo Versus como en el Historia, se prepararán para el combate realizando ejercicios de calentamiento como éstos.





Bandai os ofrece un arcade de lucha en el que podréis elegir entre un total de once personajes y nueve escenarios diferentes.











Podréis combatir en tierra firme o en las alturas. Donde más os guste.

Es importante que conozcáis bien las cualidades de cada luchador.



Por fin, Son Goku en Mega Drive

Hay veces que el protagonista de un cartucho tiene tanto tirón que, al margen de que el juego sea bueno o malo, se eleva a la categoría del más codiciado por todos los que le damos a la consola. Y eso es lo que pasa con Son Goku. Aunque, por suerte, «Dragon Ball Z» cuenta con más cualidades que el tener un protagonista famoso.

Bandai ha realizado un juego tipo «S.F.II» y ha salido bien del intento. Así, nos encontramos ante un completo arcade de lucha que presenta variedad de luchadores, escenarios bien definidos y unas cualidades sonoras en consonancia. En definitiva, un juego tan genial que gustará a todo el mundo, y que hará las delicias de quienes estaban ansiosos por ver a Goku y compañía en Mega Drive.

Cruela de Vil



MEGA DRIVE



ARCADE
BANDAI
Bandai

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: Torneo
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 16

Gráficos — 88
Nueve escenarios calcados de la serie de TV, por los que los personajes se desplazan ágilmente.

Música — 84
Todas las melodías son muy "chinakas", siguiendo los orígenes de los personajes de Toriyama.

Sonido FX — 85
Los luchadores emiten fuertes exclamaciones cuando se esfuerzan para realizar golpes especiales.

Jugabilidad — 89
Destacan las magias que pueden ejecutar los protagonistas, aunque algunas cueste hacerlas.

Adicción — 90
El atractivo de Goku y el resto de personajes de Toriyama es una tentación prácticamente irresistible.

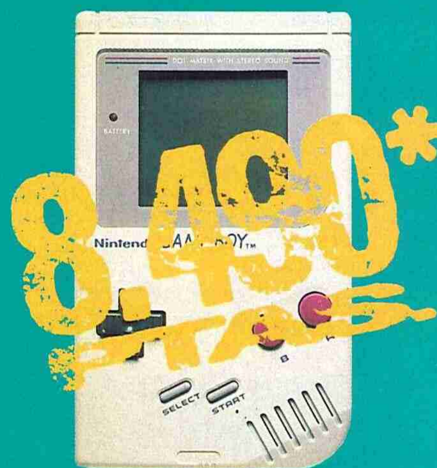
Total — 89
No está a la altura técnica de otros mitos del género, pero no te defraudará en absoluto y podrás disfrutar con él a tope.

Lo Mejor
- Los personajes, ya que no todos los días podemos convertirnos en Goku, Son Gohan, Piccolo...

Lo Peor
- Lo que cuesta dominar todas las magias y golpes especiales de los personajes. Y es que hay algunos que son chunguísimos.

ESTE NO SE ENTERA

El forma parte de una minoría muy aburrida. Todavía no tiene su GAMEBOY. Aún no se ha enterado de que por sólo 8.490 ptas.* puede tener en sus manos la máxima acción, la máxima diversión y la máxima jugabilidad. ¿Tú también eres como él?



*** PVP recomendado. IVA incluido.**

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

CID FCA!

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO

FURIA CIEGA

Ha pasado ya un año desde que tuviera lugar en Super Nintendo el torneo "King of Fighters". Pero como suele ocurrir en estos casos, cuando ya todo parecía estar olvidado, surge alguien que vuelve a enredar las cosas. Nuestro "alguien" en cuestión es un gigantón llamado Wolfrang Krauser, que ha decidido organizar una nueva edición del torneo para hacerse con el control del Southtown (original idea, ¿verdad?).

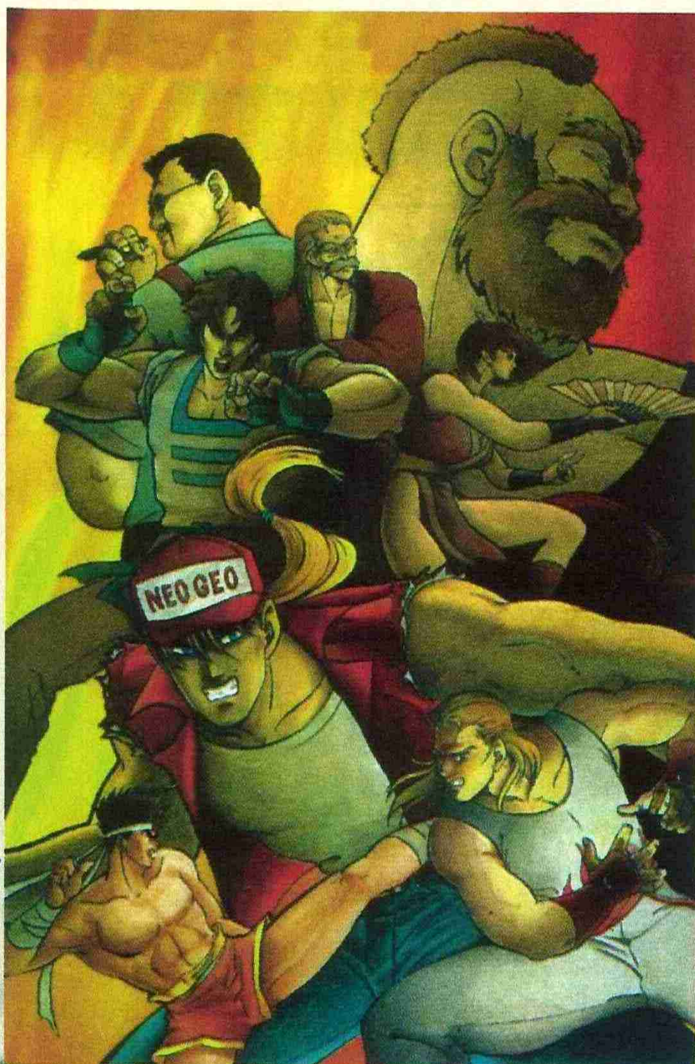
En esta ocasión ocho luchadores han recibido la preciada invitación para participar en lo que será el torneo del siglo. A los ya conocidos Terry Bogard, su hermano Andy y Joe Higashi, se suman Kim Kaphwan, Big Bear, Jubei Yamada, Cheng Sin Zan y Mai Shiranui. Todos ellos son capaces de realizar un amplio repertorio de golpes especiales, magias y demás virguerías. Participan en esta nueva edición de "King of Fighters" por muy diversos motivos, pero su objetivo es idéntico: convertirse en el mejor luchador del mundo.

Lo que ellos desconocen es que si son capaces de ganar al resto de los participantes y de pasar por los dos "Bonus Stage", se tendrán que enfrentar a los cuatro oscuros personajes que están detrás del torneo. Se trata de Billy Kane, Axel Hawk, Lawrence Blood y el enigmático W. Krauser, cuatro hombres sin piedad, para los cuales la lucha es cualquier cosa menos un noble arte. A todos ellos os tendréis que enfrentar si decidís participar en el "Modo Torneo".

Pero si lo vuestro es retar a algún amigo a un combate a cara de perro, en el "Modo Versus" estaréis como pez en el agua. Además, se incluye otra interesante opción para dos luchadores simultáneos, "Team Elimination Match Mode". En ella, cada jugador seleccionará a los ocho personajes en el orden que prefiera, de tal manera que se irán enfrentando entre sí en combates eliminatorios.

Y la cosa no queda aquí, porque Takara ha reprogramado el juego de SNK con todo lujo de detalles visuales y sonoros. De este modo, contiene doce escenarios brillantemente plasmados que, además de poseer todo tipo de detalles, disponen de dos planos de profundidad y scroll, algo pocas veces visto en cartuchos de este tipo.

Con todos estos argumentos, no cabe duda de que al fin podréis disfrutar de la lucha en estado puro. La gloria os está esperando.



FATAL FURY 2



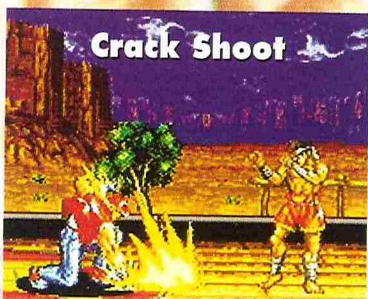
TERRY BOGARD

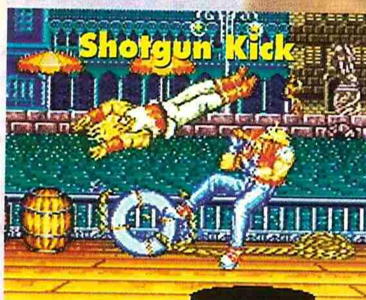


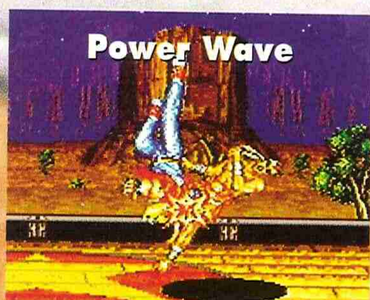


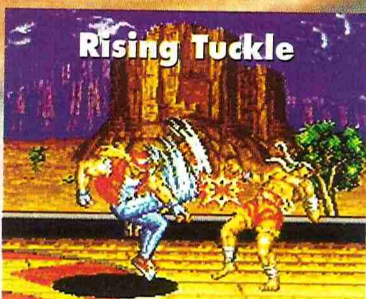










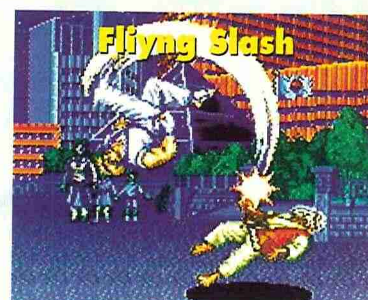


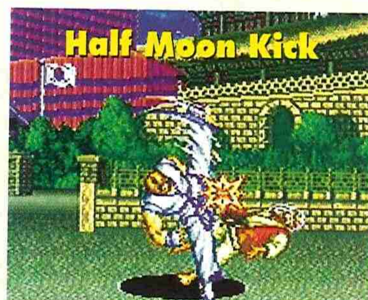
ANDY BOGARD

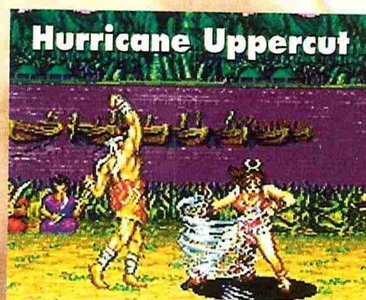


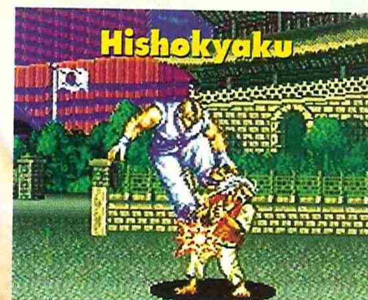


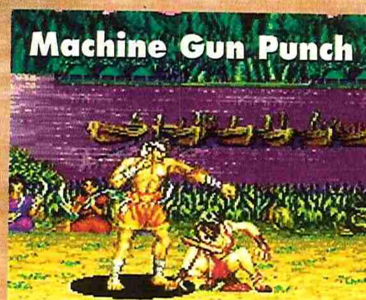
JOE HIGASHI

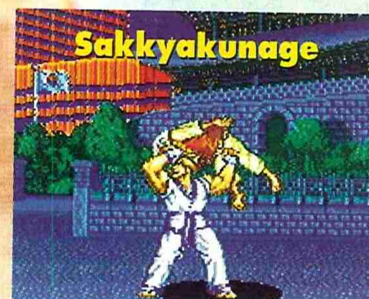


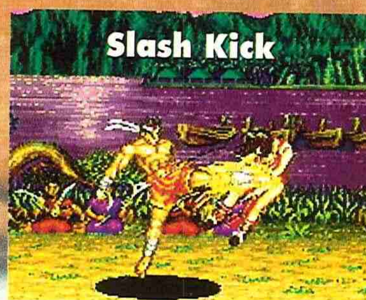


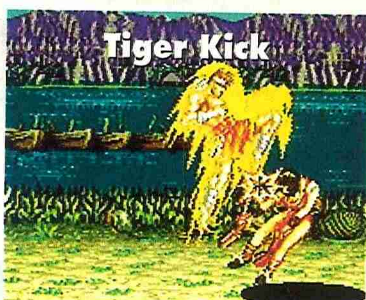










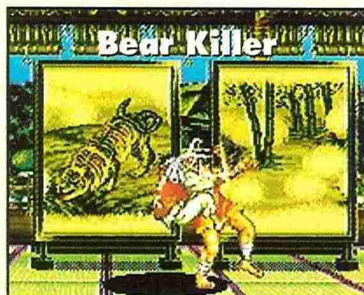


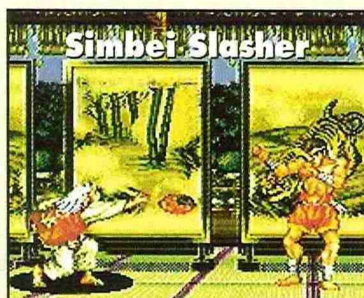
KIM KAPHWAN

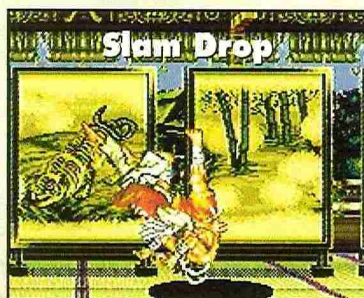




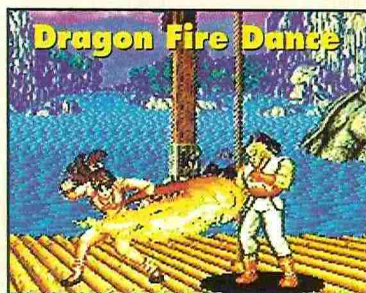




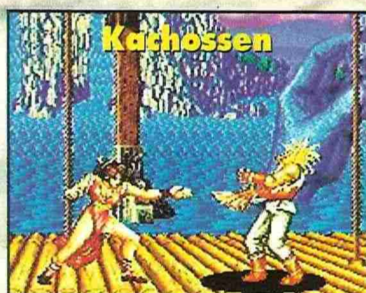




MAI SHIRANUI









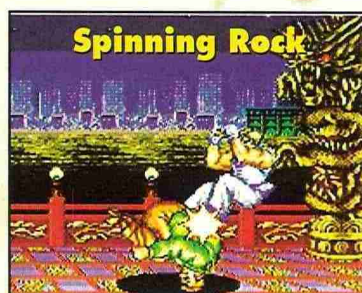
JUBEI JAMADA

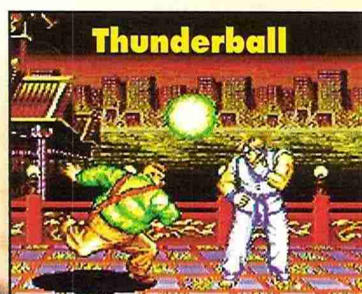




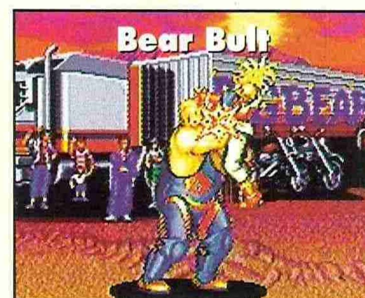
CHENG SIN ZAN

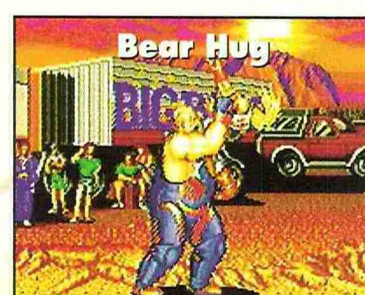


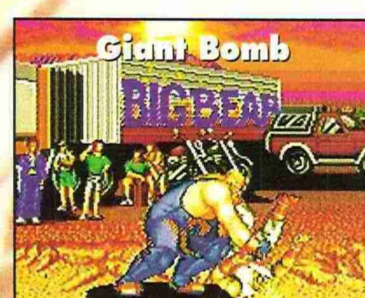


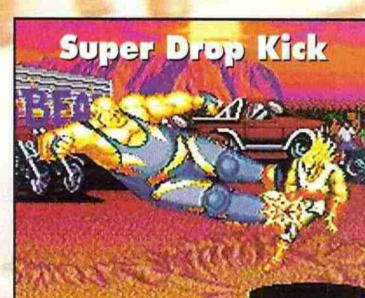












BIG BEAR







Si elegís el modo Torneo para veros las caras con todos los aspirantes a mejor luchador, tras el cuarto y el octavo combate pasaréis por estas fases de bonus. La mecánica es muy sencilla: hay que romper todos los bloques que vayan cayendo.





Elimination Team Mode



Concebido para dos jugadores. Cada uno pondrá a los ocho luchadores en el orden que prefiera. Los combates son eliminatorios, de manera que el luchador que pierda queda automáticamente excluido. Gana el que antes derrote a sus ocho adversarios.





Jefes

Wolfrang Krauser



Lawrence Blood



Billy Kane



Axel Hawk





Cuando luchar es un placer

Takara se merece todo nuestro agradecimiento por realizar esta conversión del cartucho de SNK que ya triunfó en Neo Geo. El juego se ha reprogramado conservando sus mejores aspectos, pero eso sí, adecuándolo a las características técnicas de Super Nintendo. El resultado es un "one vs. one" de ¡20 megas! excelentemente aprovechados, con escenarios alucinantes y personajes muy ágiles.

Pero lo más importante para todo juego de lucha que se precie es que sea jugable. Y este «Fatal Fury 2» derrocha jugabilidad por todos sus poros, consiguiendo que una vez más la lucha se convierta en un divertidísimo espectáculo. Sin duda, un trabajo muy bien hecho.

Cruela de Vil

SUPER NINTENDO



ARCADE
TAKARA
Takara

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 7
Continuaciones: Infinitas
Megas: 20

Gráficos — 93
Los escenarios son impresionantes: dos planos de lucha, todo tipo de detalles y buena definición.

Música — 92
Melodías dinámicas y variadas, que logran dotar al juego del ritmo adecuado en cada situación.

Sonido FX — 91
Efectos bien realizados, digitalizaciones incluidas, y tan contundentes que hasta los golpes duelen.

Jugabilidad — 89
Con los siete niveles de dificultad nadie puede quejarse. Es cuestión de encontrar el vuestro.

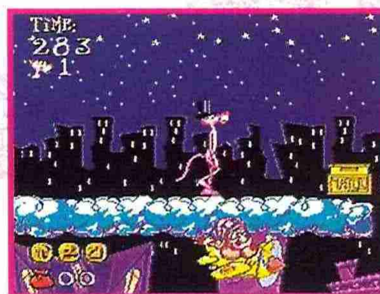
Adicción — 90
Loable la opción para dos jugadores, una entretenida forma de medir vuestras fuerzas con un amigo.

Total — 90
Takara ha realizado una excelente labor al reprogramar este juegazo para Super Nintendo. Ojalá continúen en esta línea.

Lo Mejor
- Que se haya ampliado hasta ocho el número de jugadores a elegir.
- El excelente tratamiento técnico que se ha dado al cartucho.

Lo Peor
- Sin ninguna duda, que aborrezcáis los arcades de lucha.

SUPER NINTENDO



ROSA ROSAE

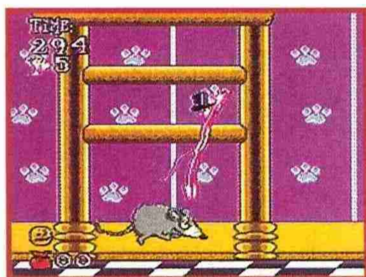
PINK GOES TO HOLLYWOOD

A la Pantera Rosa, que primero fue un valioso diamante, se la sacó de la manga Blake Edwards para adornar los títulos de crédito en la primera entrega de las aventuras del inspector Clouseau. Pero estaba claro que un personaje de tal carisma y elegancia, por mucho que fuera una pantera, estaba destinado al éxito. Así que irremediablemente se creó un universo, rosado por supuesto, por el que deambulara nuestro felino.

Ahora Tecmagik ha decidido que la Pantera tiene que pasear su palmito por la Meca del Cine, para darle su toque rosa característico. De esta forma, nos encontramos con que la Pantera Rosa ha metido el hocico en los legendarios estudios de la Metro Goldwyn Mayer para saciar su curiosidad. A partir de este momento, han comenzado los problemas de nuestro extravagante protagonista y, por supuesto, los tuyos.

La Pantera Rosa tendrá que atravesar siete fases, construidas a imagen y semejanza de famosas películas. Para que te hagas una idea de lo que te espera, aquí tienes el nombre de alguna de las fases: "Pinkin Hood", "Pink Ranger", "Cat on a Hot Pink Roof" o "Jungle Pink". Como veis, peliculero cien por cien. Y el problema no es atravesar estos decorados, sino encontrar la salida a tiempo mientras esquivas trampas, enemigos y al despistado inspector Clouseau que se cruzará en tu camino de vez en cuando.

Para complicar más las cosas, las siete fases están escondidas en una amplia sala que tendrás que recorrer mientras localizas la entrada a cada una ►







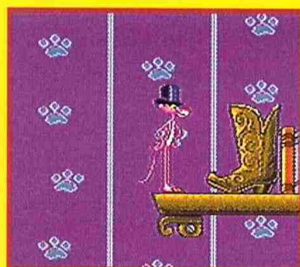
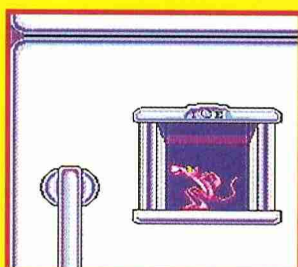


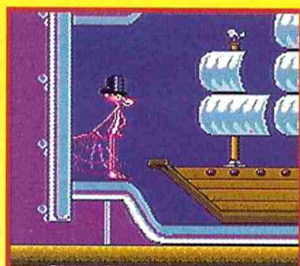


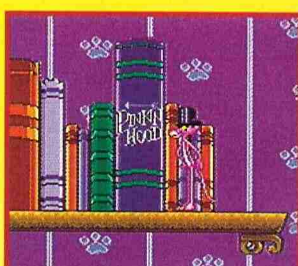













Entra con buen pie

Nuestro rosado amigo tendrá que buscarse la vida para encontrar los accesos a las diferentes fases que componen el juego. Estos son seis de ellos y todos se encuentran en la misma sala.

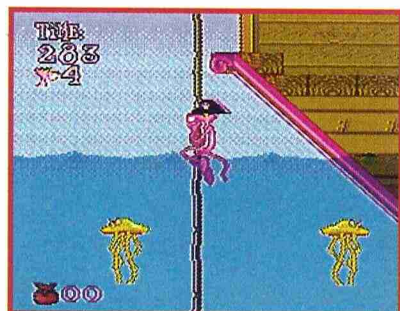
Gracias a estas "puertas" podreis elegir qué fase quereis recorrer primero. La nevera, una bota vaquera, los libros o un barco en una botella os transportarán a las películas más sorprendentes.





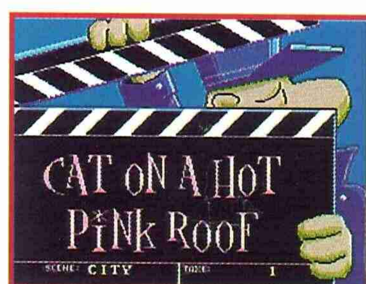
Pocos personajes pueden presumir de ser artistas de cine y protagonistas de un cartucho de Super al mismo tiempo. La Pantera Rosa es uno de ellos.



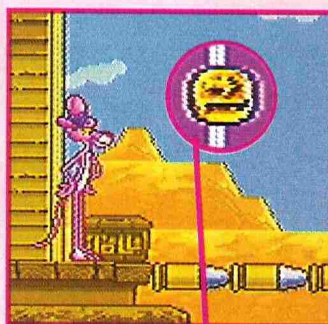


Al contrario que la mayoría de los felinos, la Pantera Rosa no le tiene ningún miedo al agua, aunque esté plagada de enemigos.

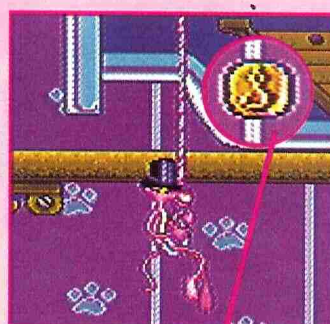








Al echar esta moneda en la hucha aparecerán escaleras o plataformas para salvar grandes distancias.



Siguiendo el mismo procedimiento, en esta ocasión aparecerá un gancho que os izará hasta donde necesiteis.



En plan Mary Poppins, esta sombrilla multicolor os permirirá volar hasta los lugares más difíciles de alcanzar.

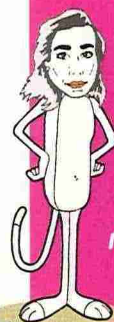
LO MÁS NUEVO

La Super en rosa

Tecmagik vuelve a deleitarnos con una conversión de dibujos animados que se transforma en un festival de colorido, movimientos y melodías. Y es que en este cartucho se ha sabido plasmar toda la elegancia que siempre ha caracterizado a la Pantera Rosa.

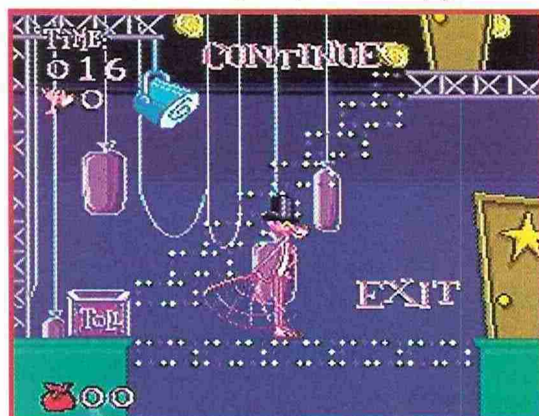
El personaje cuenta con movimientos suaves, pero resulta difícil de controlar. Y es precisamente ese detalle el que hace que el juego falle en cuanto a jugabilidad, más aún cuando el cartucho es extenso y los enemigos atacan por todos los frentes. Aun así, vale la pena poner un toque rosa a la Super Nintendo, sobre todo si os gustan las plataformas complicadas.

Cruela de Vil





Si perdéis todas las vidas, tranquilos. En esta pantalla podréis coger una moneda, echarla en la hucha y aparecerán las escaleras hacia la puerta para continuar jugando.





Esto que veis aquí es la llamada *"Safe Area"*. La Pantera Rosa se paseará por ella con su particular elegancia, mientras recoge cajas doradas y esquiva los objetos que caen.

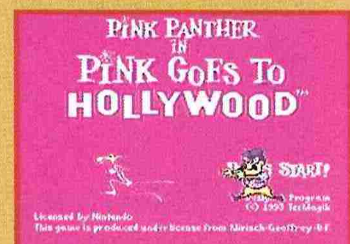
➤ de ellas. Claro, que no todo va a ser complicarte la vida, ya que a tu paso encontrarás una especie de monedas que, al ser introducidas en las correspondientes "huchas", te otorgarán varios tipos de ayuda. Por si esto fuera poco, además contarás con un spray insecticida, también rosa, que dejará fuera de combate a todos tus adversarios.

Ya ves, gracias a este cartucho puedes apuntate al color del momento. Y es que el rosa está de moda en Super Nintendo.





SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
TECMAGIK
Manley
Nº jugadores: 1
Vidas: 3, 4 ó 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 4
Megas: 12

Gráficos — 87
Los movimientos se resumen en una palabra: elegancia. Sin embargo, el scroll da pequeños tirones.

Música — 94
Es la banda sonora de los dibujos animados con diversas variaciones, según dónde se desarrolla la fase.

Sonido FX — 79
Escaso, sirve únicamente para poner cierto relieve en las diversas acciones que realiza la Pantera.

Jugabilidad — 87
A pesar de ser divertido por lo original y variado de su desarrollo, la Pantera resulta difícil de controlar.

Adicción — 88
Poder comenzar en cualquier fase resulta muy interesante, y la dificultad "picará" a más de uno.

Total — 88
Un diamante en bruto muy bien explotado en Super Nintendo, gracias a un juego que encantará a los "fans" de la Pantera Rosa.

Lo Mejor
- **La concepción del juego: es entretenido, variado y divertido.**
- **La genial banda sonora.**
- **Poder elegir fase.**

Lo Peor
- **Que con sólo dos toques perdamos una vida, lo que es fácil si tenemos en cuenta la dificultad del juego.**



EL PODER DEL DISPARO PORTÁTIL

Parecía que a los matamarcianos no les gustaba la portátil de Sega. La sequía empezaba a ser preocupante, los amantes del género se hacían preguntas cada vez más metafísicas... hasta que ha llegado a nuestras manos este exponente del mejor shoot'em up, llamado «Power Strike II». Un cartucho que coge el nombre de un lanzamiento anterior para Master, y que mantiene su mecánica de juego: nave con movimiento por toda la pantalla, con capacidad para variar de armas y potenciarlas mediante items escondidos.

Los escenarios en cambio sí han sufrido variación, adecuándose a las dimensiones de la Game Gear, aunque manteniendo toda la espectacularidad de su predecesor. Por lo demás, cuatro niveles de dificultad y ocho velocidades de juego componen su cuadro de opciones, a lo que hay que unir unas originales fases de bonus.

En tus manos tienes una nave dotada de gran capacidad de movimientos, y que posee un excelente arsenal compuesto por cuatro tipos de armas y de los poderosos súper misiles. Pero esto no viene nada mal, ya que los adversarios acechan por todas partes, y cuando logres acabar con ellos te esperan unos enemigos finales con extraordinaria capacidad para mutarse. Todo eso no hace sino convertir este «Power Strike II» en un gran reto.

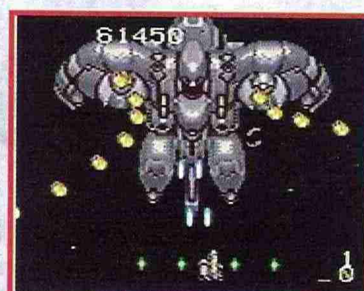












POWER STRIKE II





El mejor arsenal

Podrás utilizar cuatro armas diferentes con tu prototipo Power Strike. Realizarás la selección al principio de la partida, y una vez metido en faena mediante items de color verde que hay escondidos en otras naves y que surgen al disparar sobre ellas.

También tendrás capacidad para potenciar el arma que estés utilizando, al recoger items con una "P" en su interior, hasta hacer de tu nave un objetivo casi invencible.

El arma base aumentará su número de disparos a través de items en forma de "P", que además sumarán puntos en tu casilla de bonus.











A partir de la fase cinco, la fiesta empieza a tener mucho color y una dificultad a prueba de expertos en matamarcianos.



Además de artefactos voladores, también tendrás que destruir objetivos terrestres como éstos.







Cada dos fases encontrarás unas divertidas fases de bonus, en las cuales deberás abatir las múltiples naves que irán apareciendo en pantalla.

Mata mata high power

Sega por fin se ha dado cuenta de la existencia de unos juegos que consisten en manejar una nave espacial y disparar a todo ingenio, volador o terrestre, que se cruce por el camino. Y además, ha tenido la genial idea de producir uno para su portátil.

Para rematar la faena, lo ha dotado de un doble scroll suave, y de una nave con ocho velocidades, fáciles movimientos y muchas armas diferentes. Todo ello completa un buen matamarcianos que gracias a sus cuatro niveles de dificultad (ya es complicado acabarlo en el nivel fácil), es como las pilas alcalinas, de larga duración.



Boke

GAME GEAR



MATAMARCIANOS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Infinitas
Megas: 4

Gráficos — **86**
Colorista recreación vertical y con doble scroll de paisajes espaciales, y gran variedad de enemigos.

Música — **79**
No llama precisamente la atención, pues se apaga entre tantas explosiones y sonidos de disparos.

Sonido FX — **85**
Los efectos de sonido lo inundan todo, envolviéndote en una auténtica batalla espacial.

Jugabilidad — **88**
Excelente la manejabilidad de que hace gala la nave. La variedad de armas e items apoyan este aspecto.

Adicción — **84**
Con ocho velocidades y cuatro niveles de dificultad podrás ponerte a prueba una y mil veces.

Total — **86**
El mejor matamarcianos aparecido para la portátil de Sega. Esperemos que sirva de precedente para otros cartuchos del género.

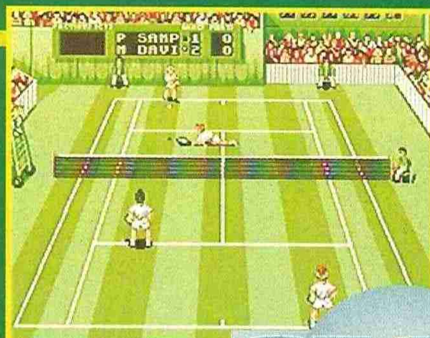
Lo Mejor

- La variedad de armas disponibles.
- Los cuatro niveles de dificultad. Con ellos, hay juego para rato.

Lo Peor

- Que haya tan pocos matamarcianos para Game Gear.





SEGA MEGA DRIVE



Pete SAMPRAS TENNIS

LA MEJOR RAQUETA DEL MUNDO

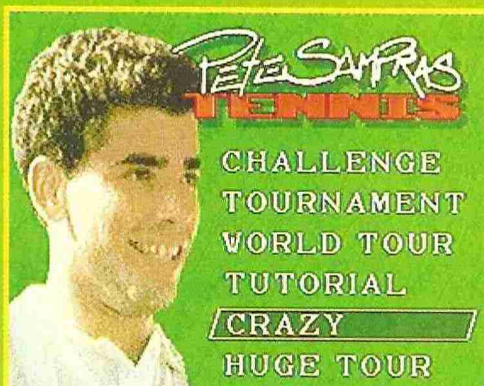
El número uno del tenis mundial, Pete Sampras, te ofrece la oportunidad de disfrutar plenamente del deporte de la raqueta, gracias a este cartucho de Codemasters que traslada toda la emoción de la pista a los 16 bits de Sega. Con un total de treinta tenistas para elegir (Sampras incluido), la posibilidad de jugar sobre tierra batida, hierba o pista rápida, y de visitar las mejores canchas del mundo, podrás ir ascendiendo puestos en la clasificación hasta llegar a lo más alto.

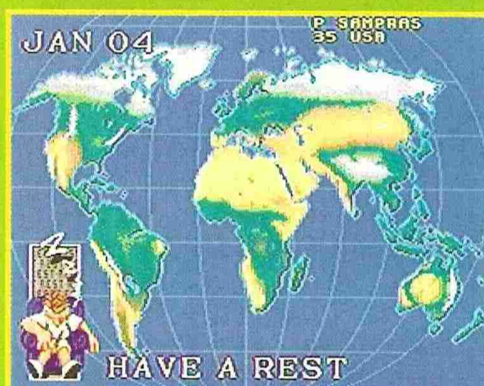
Al gran aliciente que supone poder asumir el papel de Sampras o poner tu propio nombre a cualquier jugador, hay que añadir las opciones de juego. Así, podrás elegir entre "Tournament", "World Tour", "Challenge" y "Tutorial". El modo "Tournament" consiste en una competición eliminatoria en la que pueden tomar parte entre cuatro y ocho jugadores, donde habrás de sudar tinta si quieres llegar a la final y proclamarte campeón. Y puesto a sudar, nada mejor que optar por el "World Tour". Allí harás un recorrido por el circuito tenístico, jugando en los campos más famosos del planeta contra los mejores adversarios. Y cada vez que ganes un partido, obtendrás a cambio un valioso password.

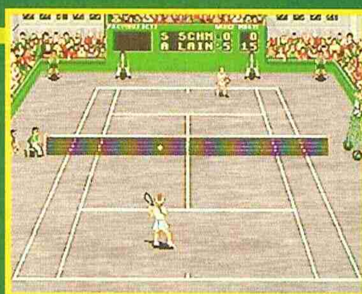
En el modo "Challenge" disputarás un apasionante partido individual (contra un amigo o la máquina) o de dobles, en el cual podrán tomar parte hasta cuatro jugadores simultáneos. Esto se consigue gracias al "J-Cart", un ingenio de Codemasters que permite conectar dos mandos más al propio cartucho. Por último, y si crees que aún estás un poco "verde", en el modo "Tutorial" recibirás unos consejos para que vayas mejorando tus golpes.

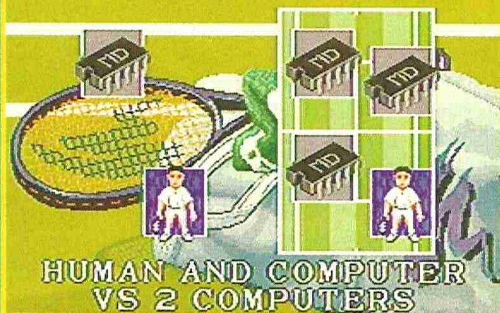
Vamos, ¿a qué esperas? Elige tu mejor raqueta y salta a la pista dispuesto a machacar a tus rivales. Ante ti tienes la posibilidad de emular al mismísimo Sampras y de convertirte en el "Number one".







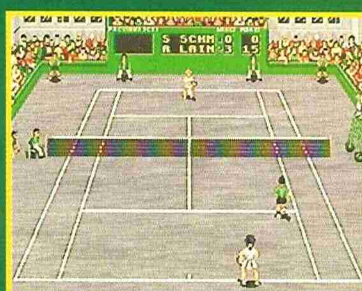



Cuando vayas a jugar tú solo un partidito, puedes elegir entre disputar un individual contra la máquina o bien uno de dobles en el que tu compañero será la computadora.



Si mientras estás disputando el partido pausas el juego, aparecerá en pantalla este menú que te ofrece conocer las estadísticas o bien ver repetido el último golpe.



TOURNAMENT POSITIONS
SAMPRAS
THEOBOLD
SCHMIT
HIMME
JUREWIZT
THACHER
HABIB
GAGGINI

Si os juntáis entre cuatro y ocho amigos, podéis optar por jugar un torneo eliminatorio como éste que veis.

Conecta tu Mega Drive, introduce este cartucho y disponte a ser el auténtico número uno del tenis mundial.

La clave: Zeppelin

Os vamos a descubrir cómo acceder a dos nuevas opciones de este juego que, en principio, no aparecen en el menú. Son "Crazy" (un tenis con diversas sorpresas) y "Huge Tour"(una curiosa temporada tenística). Para acceder a ellas, primero tenéis que elegir "World Tour", seleccionar cualquier tenista y ponerle un nombre. Luego, entráis en la opción de password y aquí introducís la siguiente clave: ZEPPELIN. Volved al menú, y en él aparecerán las nuevas modalidades de juego.

El mejor tenis

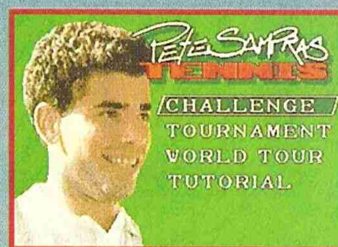
Sorprendente, adictivo a más no poder y súper divertido. Así es este cartucho tenístico que nos ofrece Codemasters para los 16 bits de Sega. Y es que pocas veces habíamos visto un juego de tenis tan completo como éste.



Además de los cuatro modos de juego, «Pete Sampras Tennis» cuenta con una gran virtud, importantísima en los cartuchos de este tipo: su facilidad de manejo. Esto, añadido a la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos gracias a ese interesante invento que es el "J-Cart", convierten este juego en algo irresistible.

Cruela de Vil

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
CODEMASTERS
Codemasters
Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: Torneo
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 86

Los sprites se desplazan con agilidad por todo tipo de pistas y realizan los golpes con limpieza.

Música — 78

En la línea del cartucho. Aunque no encontraréis demasiadas melodías, las que hay son pegadizas.

Sonido FX — 91

Excelentes las ovaciones y gritos del público, así como las digitalizaciones de la voz del árbitro.

Jugabilidad — 91

Cuando os acostumbréis a la perspectiva de fondo, se convertirá en un juego fácil de manejar y divertido.

Adicción — 92

Con todas sus modalidades y la opción de jugar cuatro a la vez, dar raquetazos acabará siendo un vicio.

Total — 90

Codemasters ha apostado por el mundo del tenis, y lo ha hecho con los buenos resultados a los que nos tiene acostumbrados.

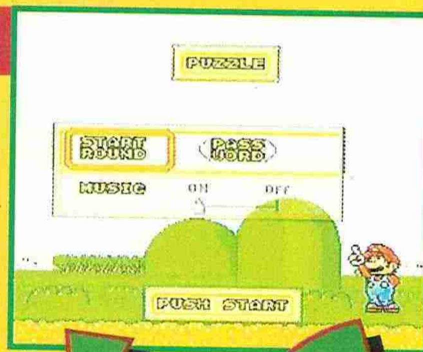
Lo Mejor

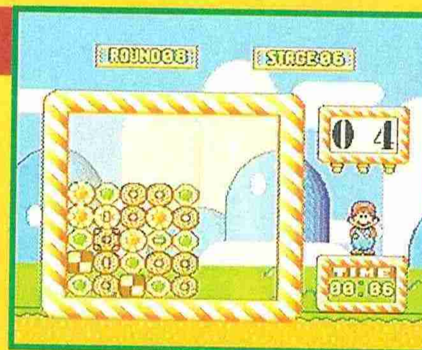
- **El "J-Cart", gracias a él podréis jugar cuatro a la vez sin necesidad de adaptadores.**
- **Los maravillosos efectos de sonido.**

Lo Peor

- **Cuesta acostumbrarse a la perspectiva cuando nos toca jugar en la pista del fondo.**

LO MÁS NUEVO







YOSHI'S COOKIE

GALLETAS SURTIDAS YOSHI'S S.A.

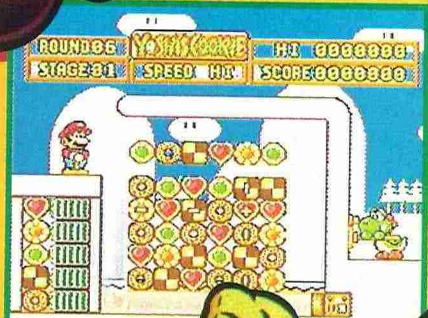


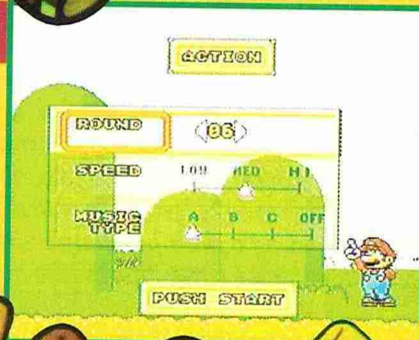
NINTENDO SUPER NINTENDO

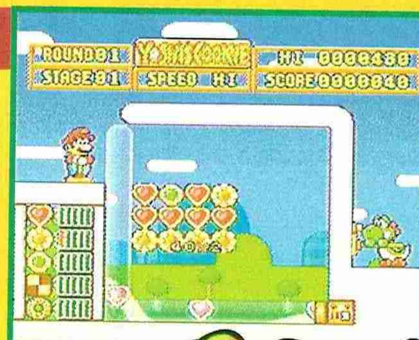
Uno de los géneros que más éxito tiene entre todo tipo de públicos es el puzzle. Abrió la veda el «Tetris». Poca gente fue capaz de evadirse de la sutil red de adicción que creaban una serie de sosos bloques cayendo por una pantalla plana. Varios juegos más siguieron su estela: «Klax», «Puyo Puyo», «Mario & Yoshi», «Columns»... Pero por desgracia, los usuarios españoles de Super Nintendo tenían que esperar a que cartuchos como «Tetris 2» y «Puyo Puyo» cruzaran la frontera. Ahora, con este «Yoshi's Cookie», los puzzles pueden dejar de ser la asignatura pendiente del Cerebro de la Bestia.

En este cartucho los amantes de darle marcha a las neuronas encontraréis tres modalidades distintas de juego. Un divertidísimo modo versus; el sistema de puzzle, que plantea acertijos sin aparente solución; y el modo acción, en el que hay que unir las galletas que vayan cayendo so pena de perder la partida.

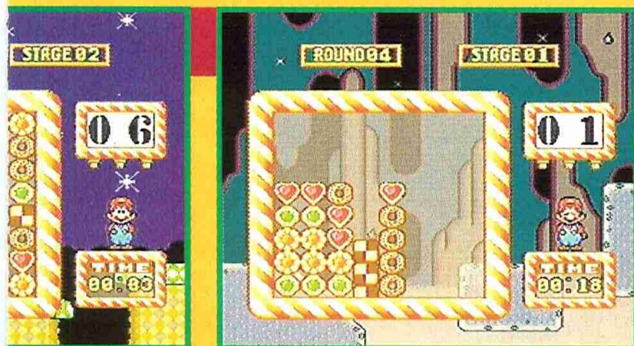
El sistema es un poco más complicado que el de un «Tetris» normal. Las galletas forman filas horizontales y columnas verticales, de tal manera que desplazándolas de una en una hay que lograr que una fila o columna contenga un solo tipo de dulces. Cuando lo logréis, la fila entera desaparecerá. El resultado es un divertido comecocos que entusiasmará a los fervorosos de los puzzles y que gustará a toda la familia.







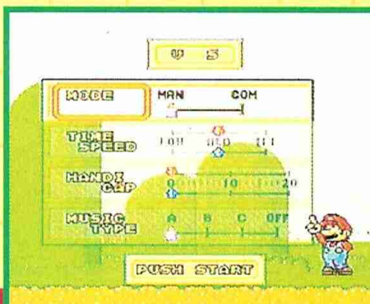


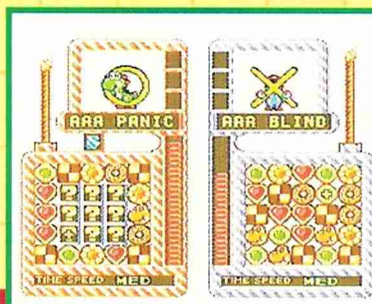


El modo puzzle

Esta modalidad os planteará diversos puzzles que debéis resolver en el mínimo tiempo posible. Inicialmente, en la pantalla aparecerá un número determinado de galletas, al que no se le unirá ninguna más. El objetivo consiste en eliminarlas todas, contando con un número máximo de movimientos que vendrá indicado en la propia pantalla. Y cada vez que resolváis un acertijo, recibiréis un password para continuar.







El modo versus



En esta modalidad competiréis contra otro jugador, humano o máquina, pudiendo elegir entre cuatro personajes distintos (Mario, Yoshi, la Princesa y Bowser). La partida se desarrolla en una pantalla de 5X5, siempre llena de galletas, y ganará la partida aquél que consiga tres coronas. Para lograr una de ellas, habrá que completar cierto número de filas antes que el rival, o hacer que a éste se le agote la mecha (indicador de tiempo) antes de que complete una fila. Y mucho ojo, porque si hacéis una línea de "galletas Yoshis", vuestro rival tendrá una sorpresita.

El monstruo de las galletas

No hablamos exactamente de Triky, pero para el caso nos vale. Yoshi, protagonista de este cartucho, nos ofrece la posibilidad de disfrutar de lo lindo con el que es el primer juego de puzzle para la Super en nuestro país. Tres opciones de juego (con un modo versus muy original) y un interesante planteamiento hacen de este cartucho una oferta ideal para divertir. Reconozco que no posee la adicción del «Tetris» o el apasionamiento del «Puyo-Puyo», pero no por eso deja de ser atractivo para los amantes del puzzle y la inteligencia en general.



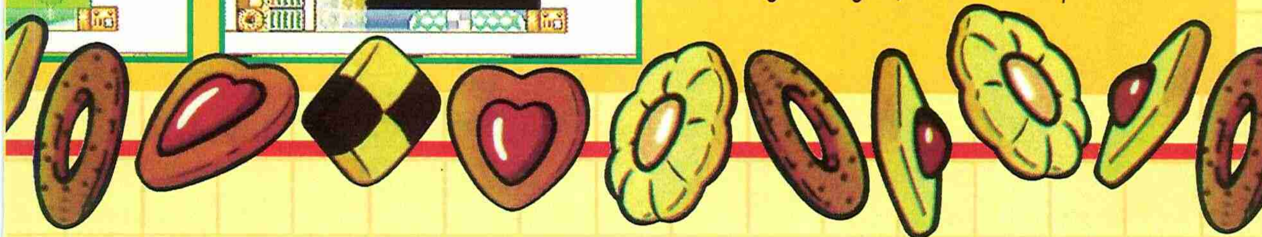
Teniente Ripley



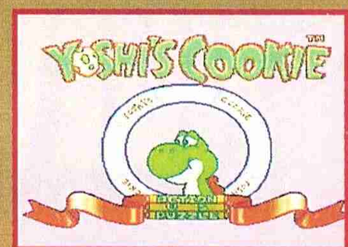


El modo acción

Es la modalidad más parecida al Tetris. En ella, partiréis de un número reducido de galletas al que poco a poco se le irán uniendo tandas desde arriba y desde la derecha. Hay que lograr mantener la pantalla lo más vacía posible, colocando las galletas en filas y columnas iguales. Y cuantas más filas seguidas logréis, más alta será la puntuación.



SUPER NINTENDO



PUZZLE
VIC TOKAI
Bullet-Proof
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 100
Niveles de Dificultad: Varía
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 78
Siendo un juego de puzzle, lo único que se puede decir es que se distinguen a la perfección las piezas.

Música — 75
Se limita a acompañar la partida con melodías simples y parecidas. O sea, puede desconectarse.

Sonido FX — 76
Hay un sonido para cada acción, lo que nos permite no desviar nunca la vista de las fichas.

Jugabilidad — 85
Cuesta un poco hacerse con la mecánica de juego, pero después sólo quedará una cosa: diversión.

Adicción — 86
Con paciencia, el modo puzzle puede resolverse rápido. Pero es bueno que haya otros dos modos.

Total — 80
Un buen juego de puzzle que, sin llegar a los niveles de jugabilidad y adicción del Tetris, atrapará a los incondicionales.

Lo Mejor
- Tener por fin un juego de estas características para Super Nintendo.

Lo Peor
- El modo puzzle te lo puedes acabar demasiado pronto.

VELOCIDAD DE BOLSILLO

NINTENDO GAME BOY





Dentro de los túneles la visibilidad es reducida y el margen de error mínimo. Un golpe contra la pared te llevará a boxes.



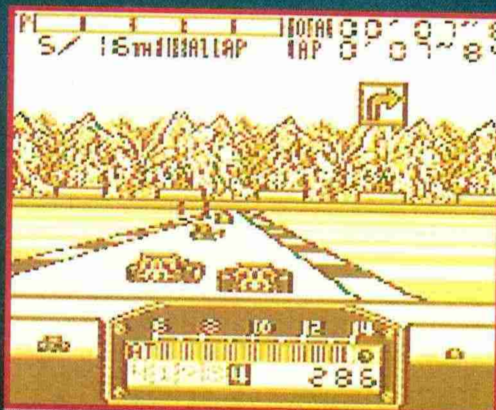
Este cartucho para la portátil de Nintendo se parece más bien poquito a su homónimo de 16 bits. No emplea el MD 7, le faltan algunas opciones y le sobra toda la jugabilidad de la que carece su hermano mayor. La tarea a lograr es idéntica: alzarse con el título de campeón del mundo de Fórmula 1, a los mandos de un vehículo que podréis acondicionar a vuestro antojo (menos ponerle un radio-cassette digital, cualquier cosa).

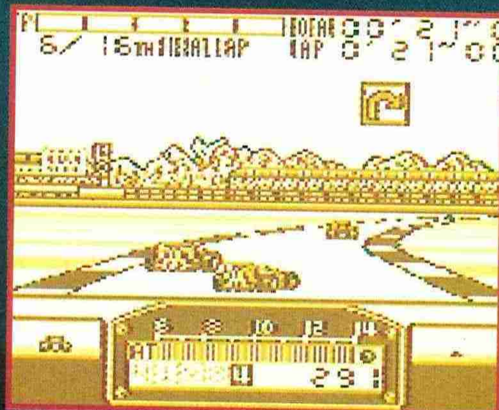
Contiene tres modalidades de juego: "Grand Prix", "Training" y "Multi-Player". Si entráis en "Grand Prix", tendréis que inscribir vuestro nombre y escudería, y empezar a sumar puntos. En primer lugar deberéis dar unas vueltas de calificación que marcarán vuestra posición en la parrilla de salida. Si el tiempo logrado no es muy bueno que digamos, eventualidad muy corriente al principio, no podréis tomar parte en la carrera y os quedaréis sin puntuar, pasando automáticamente a disputar la siguiente ronda de clasificación en otro circuito.

Para que las cosas sean un poco más fáciles, siempre tendréis la opción de elegir el modo "Training" y practicar en el circuito que deseéis bajo cualquiera de las tres condiciones atmosféricas que se pueden dar. Incluso podréis optar por hacerlo con o sin adversarios. Finalmente, el "Multi-Player" os permitirá disputar una apasionante carrera en la que podréis tomar parte hasta cuatro amigos (conectando para ello cuatro Game Boys, claro).

En definitiva, que tenéis a vuestro alcance un buen juego de carreras donde prima la jugabilidad y las ganas de divertir, y en el que podréis vivir todas las emociones de la Fórmula 1.







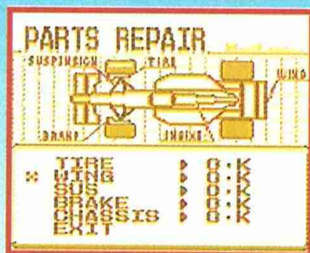


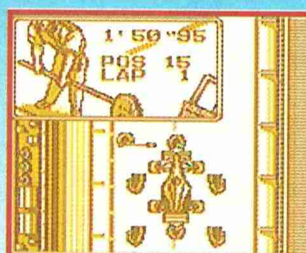
A ambos lados del cuadro de mandos se encuentran dos ventanas que hacen las veces de espejo retrovisor. Tenlos siempre vigilados.









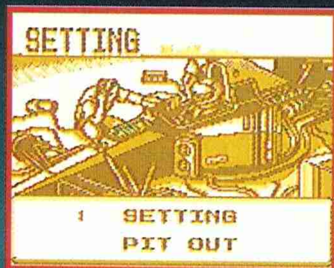


Los boxes

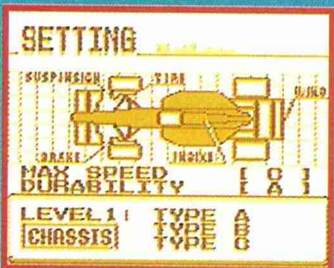
Si necesitas asistencia técnica, espera a que aparezca el mensaje "pit", gira a la derecha y accederás a boxes. Tendrás un menú en el que podrás reconfigurar el coche y elegir qué es lo que quieres reparar. Cuantas más piezas tengan que cambiar, más tiempo tardarán.

Setting

Esta opción te permitirá configurar el coche según las condiciones del circuito. Tipo de ruedas, alerones, motor, relación de marchas ...















Jugabilidad sobre ruedas

Sin duda, mi juego de coches preferido en Game Boy es «Ferrari Grand Prix». Su facilidad de manejo y jugabilidad me atraparon durante una buena temporada. Y aunque este «F-1» no llega a la misma altura, lo cierto es que anda muy cerca, al menos en cuanto a jugabilidad. Tiene defectos técnicos (parpadeos cuando hay muchos coches en pantalla o falta de definición), pero es muy manejable y la sensación de velocidad es absoluta. Quizá no sea el mejor simulador de Fórmula 1, pero sí un juego entretenido con capacidad para divertir a cuatro jugadores a la vez.



Teniente Ripley

GAME BOY

F1 POLE POSITION

DEPORTIVO
UBI SOFT
Ubi Soft

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: 16 circuitos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — **77**
Los escenarios varían y la sensación de velocidad es muy buena. Una pena lo de los parpadeos.

Música — **75**
Salvo que elijas lo contrario, sólo habrá música en las pantallas de menús, no durante el juego.

Sonido FX — **78**
Buenos efectos sonoros, aunque un poco repetitivos. Le falta cierta contundencia en los choques.

Jugabilidad — **82**
Gracias a su fácil manejo, es muy elevada. Eso sí, no hacía falta dar tantas vueltas a cada circuito.

Adicción — **83**
Hasta cuatro jugadores, passwords y un justo nivel de dificultad. Es decir, lo necesario para enganchar.

Total — **80**
Rápido, jugable y muy entretenido. No es una joya gráfica, pero cumple a la perfección su principal cometido: divertir.

Lo Mejor
- Su buena jugabilidad.
- Que permita hasta cuatro jugadores.
- Las opciones para configurar el coche a tu gusto.

Lo Peor
- A veces tantas vueltas se hacen demasiado liosas.
- Los parpadeos cuando hay más de tres coches en pantalla.







SUPER NINTENDO

We're Back! A Dinosaur's Story

LOS DINOSAURIOS TOMAN MANHATTAN

Rex es un fortachón tiranosaurio que posee una mente fuera de lo común. Su desarrollo intelectual tiene dos principales causantes: el capitán Neweyes y los Brain Grain, una especie de cereales súper vitaminados gracias a los cuales ha alcanzado un nivel de inteligencia de 190. Ahora, valiéndose de él, puede ser capaz de atravesar todas las plataformas que encuentre a su paso.

Y es que de eso trata la aventura, de atravesar la "Gran Manzana" a lo largo de 21 niveles con un fin de lo más altruista: rescatar a Loulle y Cecilia de las garras del malvado Screweyes. Este cruel personaje las quiere emplear como señuelo para dinosaurios, con la idea de capturarlos y convertirlos en una atracción circense.

Para echar por tierra estos malévolos planes, Neweyes ha trasladado a Rex y otros cuatro dinosaurios desde la Prehistoria hasta el Nueva York actual. Allí, Rex se enfrentará al ejército de secuaces que Screweyes tiene a su cargo, bien saltando sobre ellos o a base de dispararles piedras. Y si entre plataforma y plataforma consigue "zamparse" una generosa ración de Brain Grain, verá cómo aumenta su fortaleza y su capacidad para defenderse. Así, podrá dar coletazos o realizar estampidas que le dejarán momentáneamente el camino libre. Además, en su camino se topará con imágenes que representan a sus cuatro amigos: Elsa, Woog, Dweeb y Vorg, a los cuales podrá pedir ayuda.

Claro que también necesitará tu colaboración para triunfar en su viaje a Nueva York. O incluso la de algún compañero más, ya que si eliges la opción de dos jugadores, te irás turnando con él para controlar al dinosaurio más inteligente de todos los tiempos.















SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
HI TECH EXPRESSIONS
Visual Concepts

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 75
Rex es demasiado grande y no llega a integrarse en los escenarios. Eso sí, avanza con un scroll suave.

Música — 82
Las melodías son lo suficientemente movidillas, se escuchan con agrado y no cansan.

Sonido FX — 79
Lo más apoteósico es el rugido de Rex cuando solicita la ayuda de sus amigos. El resto, lo normal.

Jugabilidad — 78
No tiene gran complicación, aunque falla la precisión al escalar y hay que dar algunos saltos de fe.

Adicción — 75
Se ha explotado tanto a los dinos que este juego sólo gustará a los niños de corta edad y a los "dinófilos".

Total — 75
Un cartucho de plataformas bastante normalito, que conseguirá divertir y entretener a los más pequeños de la casa.

Lo Mejor
- Poder pedir ayuda a cuatro dinos.
- El rugido de Rex.
- Que esté basado en una película de dibujos animados.

Lo Peor
- A estas alturas, es casi imperdonable que al escalar se vean en pantalla las cuatro patas de Rex.

Cuatro ayudas enormes

ELSA



Llegará volando desde el cielo para coger a Rex y trasladarle a nuevos niveles de bonificación.



VORB



Aportará a Rex los sabrosos Brain Grain cuando éste necesite una dosis de energía.

DWEEB



Avanzará por delante de Rex y eliminará a cualquiera que se interponga en su camino.

Rex podrá contar con el apoyo de cuatro dinosaurios que han llegado con él a Nueva York. Para ello únicamente tendrá que recoger sus imágenes, que estarán dispersas por cualquier rincón, pulsar el botón "Select" y elegir a cuál de ellos quiere llamar. Así de fácil.

WOOG



Romperá los bloques que impiden el paso a Rex, llevándole a sabrosos bonus.

Otra de dinos

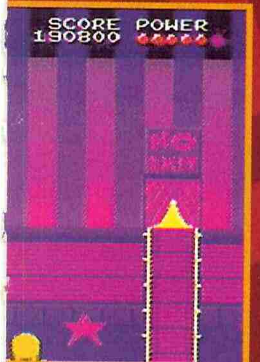
Cuando parecía que se había aplacado la dinosauriomanía, aparece este nuevo cartucho de Hi Tech con un dino como protagonista. El juego no pasa de ser un agradable recorrido plataformero, en el que no encontraréis ningún derroche gráfico a pesar del generoso tamaño de los sprites. Es decir, un cartucho dedicado a personas no muy exigentes, en el que se aprecia levemente el "toque Spielberg".



Cruela de Vil



El tipejo que veis en el pedestal es Screweyes. Él os pondrá las cosas difíciles al final de cada fase con desafíos como éste. Pero con vuestra destreza seguro que le derrotáis y liberáis a Loulle y Cecilia.



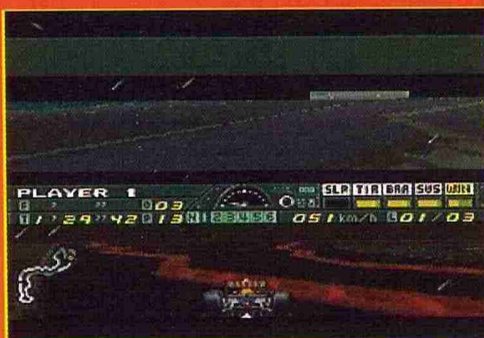






Una de reparaciones

Los rectángulos de la parte superior derecha del cuadro de mandos indican los daños sufridos por el coche. Cuando lleguen a amarillo, es el momento de pasarse por boxes para que los mecánicos lo reparen.



Los túneles del circuito de Mónaco suponen una de las experiencias más interesantes que podréis encontrar, a lo largo de un juego bastante sosote en general.



Una de las situaciones más espectaculares del juego son los choques. Los vehículos contrarios, al contrario que el nuestro, sí rotan cuando son impactados.

F1 Pole Position

SUPER NINTENDO

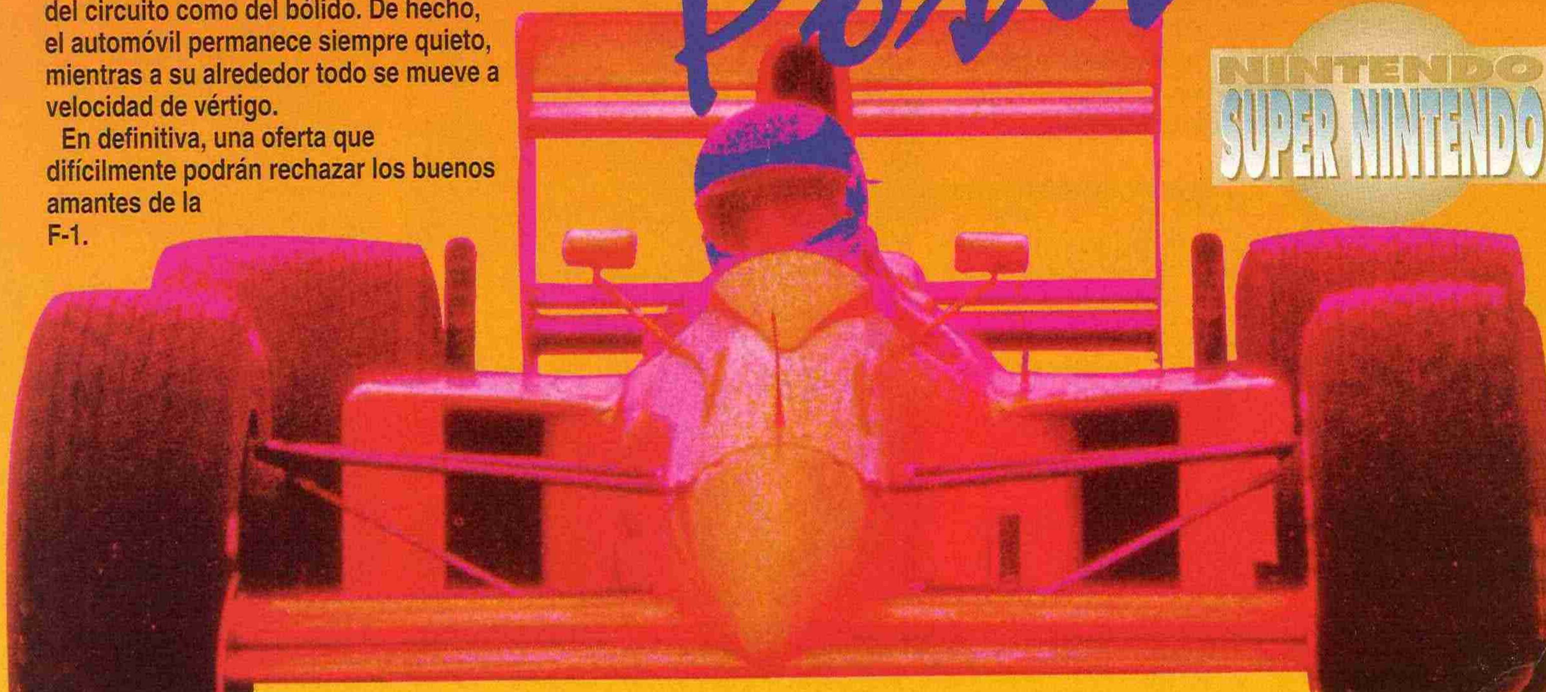
La fiebre por la velocidad ha sido una constante en el mundo de las consolas. Con mayor o menor calidad, siempre hemos tenido la oportunidad de elegir entre una buena oferta de simuladores de coches. Los ha habido rápidos y muy jugables, y los ha habido menos jugables aunque más reales. Y es en este segundo grupo donde podríamos incluir a «F-1 Pole Position».

Para empezar, ofrece tres modalidades de juego. "Battle", con opción para dos jugadores simultáneos, os permite elegir un circuito y competir contra los pilotos que vosotros mismos deseéis. Con "World Grand Prix" os veréis sumergidos en un auténtico Campeonato del Mundo de F-1. Y por último, con "Test Run" podréis pilotar en el circuito que queráis para ir aprendiendo sus truquillos.

En todas ellas tendréis a vuestra disposición siete escuderías auténticas con dos pilotos cada una. Así, podréis ocupar el puesto de Mansell, Andretti, Schumacher o Berger. Y naturalmente, dispondréis de toda la información que necesitéis, tanto acerca del coche como del piloto.

Técnicamente, «F-1 Pole Position» está basado en el MD 7. Los escenarios rotan en función del vehículo, consiguiendo algunos efectos muy espectaculares. Sin embargo, esta característica limita tanto los detalles del circuito como del bólido. De hecho, el automóvil permanece siempre quieto, mientras a su alrededor todo se mueve a velocidad de vértigo.

En definitiva, una oferta que difícilmente podrán rechazar los buenos amantes de la F-1.





¿Qué nos jugamos?

La opción de dobles es lo mejor del juego. Al ser la pantalla pequeña ya en el juego normal, no se nota la incursión del segundo jugador. Además, así tienes la posibilidad de no perder.











Antes de una carrera de Grand Prix, tendremos acceso a un amplio menú de opciones entre las que se incluye la de salvar la partida o probar el circuito.

En pantalla... partida

El juego siempre se desarrolla en la mitad de la pantalla. Lógicamente, cuando hay dos jugadores se reparten el espacio. Si jugamos solos, visualizaremos nuestra carrera en la parte inferior, pudiendo optar por utilizar la superior como espejo retrovisor o como cuadro de records con los mejores tiempos.







Esta lista de pilotos nos permite elegir a nuestros rivales en el Modo Battle.



Además de elegir coche y piloto (arriba), también podemos configurar el vehículo gracias a un completo menú (abajo).

Dos, mejor que uno

La mejor manera de divertirse con este «F-1 Pole Position» es jugar a dobles. Y es que los dos jugadores logran que la decepción sufrida al ver que cualquier piloto que maneja la máquina es mucho más rápido que tú sea menor.

Lo cierto es que el juego en sí tiene todos los alicientes para convertirse, como poco, en atractivo. Simplemente sus dieciséis circuitos y sus 14 pilotos bastarían para hacerlo irresistible, pero la dificultad de manejo, la estática posición del coche y el "duro" MD 7 le rebajan un montón de puntos.

En fin, mucho le queda a este cartucho para parecerse mínimamente al «F-Zero»: el mejor Modo 7 que ha pisado la Super Nintendo.

Teniente Ripley







SUPER NINTENDO



SIMULADOR
UBI SOFT
Human

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 16
Niveles de Dificultad: 14
Continuaciones: Grabar
Megas: 8

Gráficos — 75
Resalta la rutina del Modo 7, pero se podía haber dotado de más dinamismo al coche y a los escenarios.

Música — 74
Salvo las rápidas melodías entre menús, el juego no tiene más música que el rugir de los vehículos.

Sonido FX — 85
El sonido de los motores está perfectamente conseguido en todos sus cambios y variaciones.

Jugabilidad — 73
El control del vehículo se hace tan complicado que es difícil cogerle el gusto. Acaba por desesperar.

Adicción — 73
No ganar nunca puede ser un hándicap que muchos de vosotros no podréis soportar mucho tiempo.

Total — 73
Algunos detalles de mucha calidad se pierden entre el difícil control del vehículo y el extraño aspecto gráfico.

Lo Mejor
- Que podamos elegir a los mejores corredores del mundo.
- Que grabe partidas.
- Jugar a dobles.

Lo Peor
- Que sea dificilísimo ganar.
- La sensación de velocidad es "tan buena" que hasta cuando vas a 90 parece que vas a 300 Km. por hora.



MICROCOSM

Mientras el cuerpo aguante

Año 2051. Las corporaciones Cybertech y Axion se disputan el primer puesto en el mundillo empresarial del planeta Bodor. Su competencia llega al punto de que los miembros de Axion han introducido en el presidente de Cybertech un dispositivo capaz de controlarle. Dispositivo que vosotros, tras ser miniaturizados, tendréis que localizar y desactivar.

Como veis, «Microcosm» no es otra cosa que un mata-mata futurista que deja el espacio para introducirse en el cuerpo humano. De esta forma, recorreréis cinco fases que os llevarán desde la vena encefálica hasta el cerebro. Pero no temáis, porque además de corto, el juego es bastante sencillo. Así que no os costará demasiado cumplir vuestro cometido a la vez que dais un pequeño repaso a la anatomía humana.

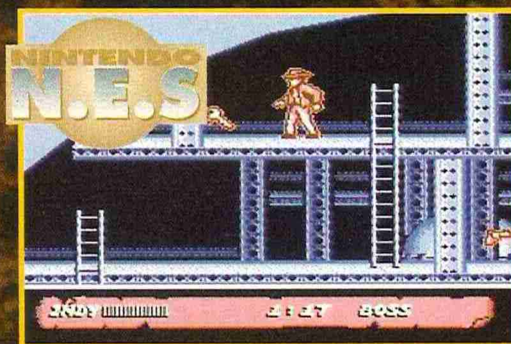
PUNTUACIÓN

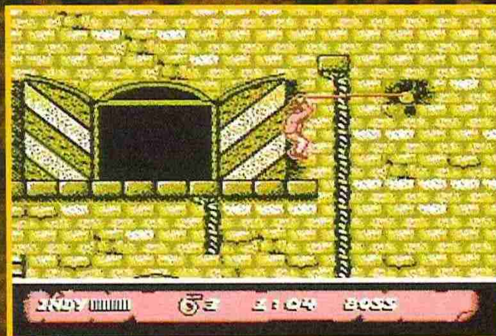
Alucinante la presentación, pero el desarrollo es muy simple y la nave parece un pegote que se desplaza penosamente sobre los fondos. Decepcionante.

40

INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

Cortometraje para ocho bits



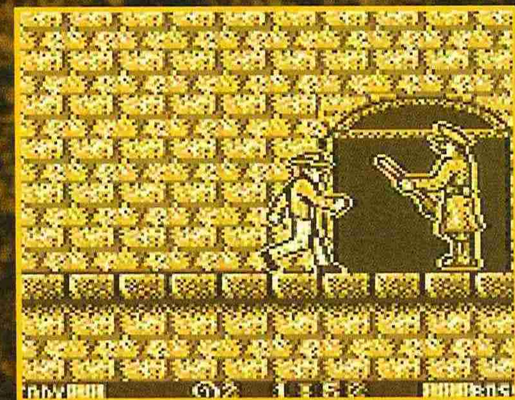


El incombustible profesor universitario y aventurero en sus ratos libres se encuentra metido de lleno en la búsqueda del Santo Grial por los circuitos de las ocho bits de Nintendo. Las seis fases en que se divide este «Indiana Jones y la U ltima Cruzada», tanto para NES como para Game Boy, están inspiradas en escenas de la película del mismo título. Así, la aventura transcurrirá desde el tren circense, las catacumbas en la catedral de San Marcos o el castillo de Brunwald, hasta la cueva que guarda la copa donde bebió Jesucristo en la Ultima Cena.

Para hacer frente a las dificultades que habrás de superar junto a tu amigo Indy, contarás, aparte de tus hábiles deditos, con unas pistolas que te serán muy útiles en las fases superiores, así como con un polivalente látigo que además de eliminar nazis y toda clase de bichos podrá convertirse en una liana. Pero cuidado, el tiempo se convertirá en una amenaza implacable que se irá acentuando fase tras fase, mientras no encuentres el ansiado reloj de arena que te proporcionará dos minutos más de aventura.

Y no te despistes al ver que los sprites de Indy y del resto de personajes presentan una extraña aureola (dudo que sea de santidad), lo que junto a la escasez de colores de la versión NES recuerda a los lejanos tiempos del Spectrum. Se trata de un simple par de detalles que pasan más desapercibidos en la portátil, si bien ésta presenta un forzado scroll.





PUNTUACIÓN

Poco se puede decir de un juego con tirones evidentes en el scroll, escenarios monocromos y un protagonista sacado de la era Spectrum. Simplemente, que no llama la atención.

57

PUNTUACIÓN

Si ya de por sí la versión para NES es simplona, el retraso en su lanzamiento para Game Boy le resta aún más interés a un juego que por sí mismo no presenta alicientes.

62

SUPER NINTENDO

MAGIC BOY

Poca magia que ofrecer







Ésta no es la primera aparición de «Magic Boy» en el mundo del videojuego. Probó fortuna en Amiga y PC, y en ninguno de los dos caso alcanzó un excesivo éxito.

La presente versión sigue la mecánica de un típico juego de plataformas estilo «Rodland» o «Parasol Star», pero con unos gráficos más cuidados y teóricamente más variado.

El objetivo a seguir es ir atrapando a todos los enemigos de la fase. Para ello, hay que atontarlos con la varita mágica y darse prisa antes de que despierten y haya que volver a empezar. Así de simple.

La verdad es que el juego se hace pesado y llega a ser desesperante. La "gravidez" del personaje lo ralentiza enormemente, y los muelles y catapultas que hay que emplear para ir ascendiendo por la pantalla pueden terminar con los nervios del más templado. El escaso interés de la aventura se acaba después de los diez minutos de guerra contra la misma plataforma.

Lo más fanáticos de las plataformas-puzzle pueden encontrarle el gusto. Lo único que hace falta son grandes dosis de paciencia y encontrar sustancia en ir durmiendo enemigos con una varita, para luego lanzarlos al fondo del marcador. Hasta los decorados se repiten con insistencia...

PUNTUACIÓN

La mejor manera de definir este juego es calificarlo de desesperante. Los ocho niveles de que se compone cada fase terminan siendo variaciones de los mismos elementos con una pequeña innovación cada vez. Hay que ser muy paciente o estar muy loco por las plataformas para encontrar suficientes argumentos a su favor.

58

SUPER NINTENDO

SUPER TROLL ISLANDS

Un juego de niños (muy niños)

Una espesa y misteriosa niebla ha caído sobre las islas que habitan los trolls. Este acontecimiento ha convertido el divertido mundo de estos pequeños seres en un lugar triste e inhabitable. Pero, ¡oh, sorpresa!, todavía quedan cuatro de estos personajillos con el ánimo suficiente como para enfrentarse a la gama de grises que les ha invadido. Les podréis reconocer por el diferente color de su pelo (rosa, azul, verde y naranja). Por turnos, cada uno de ellos irá atravesando el espejo que les permite acceder a su aventura. Luego, avanzarán por tristes escenarios a los que irán devolviendo el color, pudiendo pasar de fase cuando el fondo esté completamente coloreado.



Para facilitarles la tarea, nuestros protagonistas poseen la habilidad de convertirse en rápidos torbellinos, aunque sólo lo podrán hacer tres veces, de lanzar pasteles y de arrojar diferentes objetos que encontrarán a su paso. Y para dar algo de variedad al juego, que falta le hace, al final de cada fase podrán acceder a los suculentos y siempre apreciados bonus.






PUNTUACIÓN

Muchos colorines, mucho saltito y poco más que añadir, porque el juego es todo el rato igual. Encima, los protagonistas no son precisamente agradables a la vista, sino que se trata de unos muñecajos de un aspecto esperpéntico. Únicamente los más pequeños de la casa le sacarán algo de partido a este cartucho, que además es facilón.

64

Listas de Éxitos

Mes tras mes os ofrecemos las únicas, las inigualables, las auténticas listas de éxitos que todos estáis esperando y en las que podéis confiar a la hora de elegir un juego. Y es que, con los tiempos que corren, hay que informarse bien para comprarse siempre el mejor cartucho.

Novedades futboleras

Se nota que el verano y las vacaciones se van acercando, y que por ello las novedades que llegan a nuestras consolas son cada vez más jugosas. Y si encima el Mundial de fútbol está a la vuelta de la esquina, era normal que las principales apariciones las hayan protagonizado cartuchos como «World Cup USA» y «FIFA Soccer». Pero esto no es todo, ni mucho menos, pues Game Boy nos ha obsequiado con la aparición de un gran anti-héroe, Wario, y Mega Drive ha visto cómo «Virtua Racing» se instalaba en los primeros puestos a más de 200 km. por hora.



MEGA CD



El Mega CD se ha visto sorprendido por la aparición de un juego de lucha espectacular donde los haya, el «Mortal Kombat». Para empezar, en la mitad de la tabla.

1	(R)	JURASSIC PARK
2	(R)	Thunder Hawk
3	(R)	Sonic
4	(R)	Ground Zero Texas
5	(R)	Silpheed
6	(N)	Mortal Kombat
7	(6)	Ecco The Dolphin
8	(R)	Prize Fighters
9	(R)	Batman Returns
10	(7)	Dune

GAME BOY

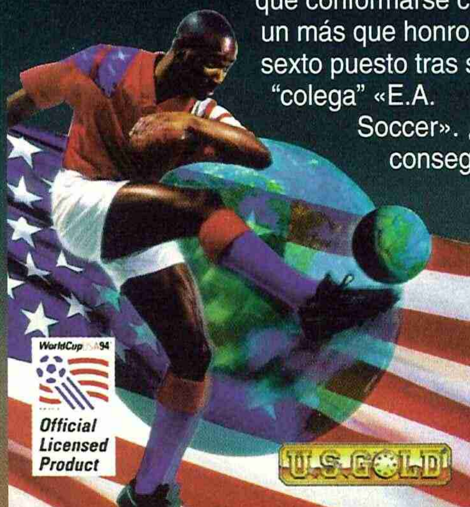
De momento, Wario ya tiene una victoria moral, al haber conseguido arrebatar el segundo puesto a su enemigo Mario. Y ahora, a por Zelda.



1	(R)	LEGEND OF ZELDA
2	(N)	Super Wario Land
3	(R)	Jungle Book
4	(2)	Super Mario Land 2
5	(4)	Top Ranking Tennis
6	(N)	World Cup USA '94
7	(5)	TMHT 3
8	(6)	Kirby´s Pinball
9	(7)	Jurassic Park
10	(R)	Nigel Mansell

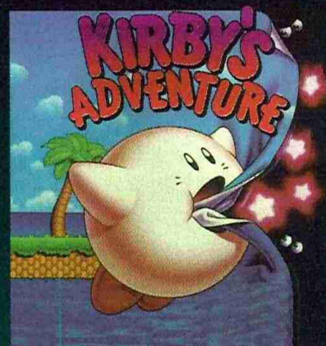
MEGA DRIVE

Como buen juego oficial del Mundial de Fútbol, «World Cup USA´94» tiene mentalidad de campeón. Por eso, aspira desde el principio a ocupar el primer puesto de la lista, aunque por el momento va a tener que conformarse con un más que honroso sexto puesto tras su "colega" «E.A. Soccer». ¿Lo conseguirá?



1	(R)	SONIC 3
2	(3)	Street Fighter II
3	(N)	Virtua Racing
4	(2)	Eternal Champions
5	(5)	E.A. Soccer
6	(N)	World Cup USA ´94
7	(4)	NBA Jam
8	(N)	Dragon Ball
9	(6)	Sonic Spinball
10	(7)	Aladdin
11	(N)	Pete Sampras Tennis
12	(8)	Subterrania
13	(9)	Toe Jam & Earl 2
14	(10)	NBA Showdown
15	(11)	Robotnik Mean...
16	(12)	PGA Tour Golf 3
17	(13)	Pink Panther
18	(14)	Castlevania
19	(15)	TMHT T. Fighters
20	(16)	Dune 2

N.E.S



Otro mes de calma para la lista de Nes, y van... Claro, que eso le viene bien al simpático Kirby, que parece haberse afianzado en el segundo puesto a la caza del "eterno" Mario. Esperemos que pronto haya más novedades.

1	(R)	MARIO BROS 3
2	(R)	Kirby's Adventure
3	(R)	The Return of Jocker
4	(R)	Asterix
5	(R)	Star Wars
6	(7)	Robocop 3
7	(6)	Tiny Toons
8	(R)	Battletoads
9	(R)	Megaman 4
10	(R)	Indy Heat

GAME GEAR

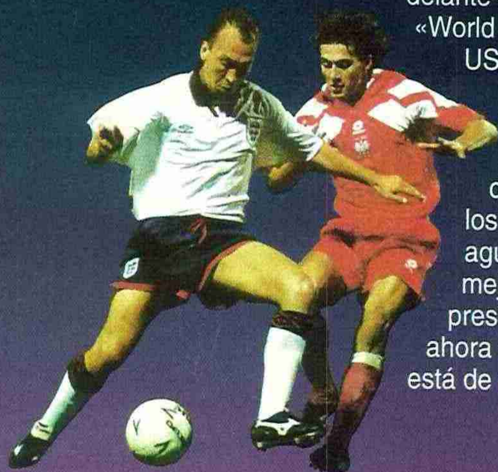
La pequeña de Sega ha recibido la visita de dos novedades bien diferentes. Por un lado, toda la emoción del fútbol con «World Cup USA'94», y por el otro, una aventura espacial bajo el nombre de «Power Strike».



1	(R)	SONIC 2
2	(R)	Jungle Book
3	(R)	Aladdin
4	(R)	Ecco the Dolphin
5	(R)	Micromachines
6	(R)	GP Rider
7	(N)	World Cup USA
8	(R)	NBA Jam
9	(R)	Robotnik's Mean...
10	(N)	Power Strike 2

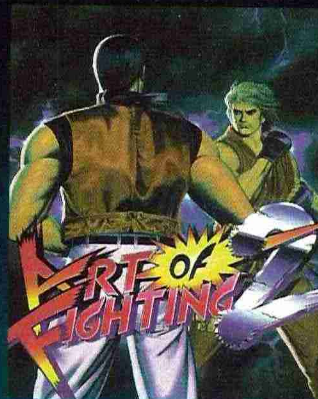
SUPER NINTENDO

Apasionante la lucha que se prevé para los próximos meses con la Super como testigo. Nos referimos, claro está, a la que van a sostener los dos grandes cartuchos futboleros. Por el momento, «FIFA Soccer» se ha situado por delante de «World Cup USA'94», pero habrá que ver cuál de los dos aguanta mejor la presión, ahora que eso está de moda.



1	(R)	S.F.II TURBO
2	(R)	Clayfighters
3	(R)	Mario All Stars
4	(N)	FIFA Soccer
5	(N)	World Cup USA ´94
6	(N)	Dragon Ball Z 2
7	(4)	NBA Jam
8	(5)	Final Fight 2
9	(6)	Star Wing
10	(7)	Rock'n Roll Racing
11	(9)	Equinox
12	(8)	S. Empire S. Back
13	(11)	Turn and Burn
14	(12)	Skyblazer
15	(13)	The Lost Vikings
16	(14)	The Young Merlin
17	(N)	Yoshi's Cookie
18	(17)	Metal Combat
19	(R)	Art of Fighting
20	(R)	World Class Champ. Soccer

NEO GEO



La Neo Geo se ha tomado un respiro con vistas a lo que se espera para el verano, por lo que su lista no ha mostrado cambios de relumbrón. Tan solo, el descenso del «Art of Fightting 2».

1	(R)	FATAL FURY ESPECIAL
2	(3)	Samurai Shodown
3	(5)	Fatal Fury 2
4	(R)	World Heroes 2
5	(2)	Art of Fighting 2
6	(R)	Super Side Kicks
7	(R)	Sengoku 2
8	(R)	Spinmaster
9	(R)	Three Count Bout
10	(R)	View Point

MASTER SYSTEM

Los circuitos de la Master continúan rugiendo y vibrando debido al ritmo que marcan dos ases de la velocidad: los divertidos «Buggy Run» y el inigualable Sonic.



1	(R)	SONIC CHAOS
2	(R)	Jungle Book
3	(R)	Aladdin
4	(R)	Micromachines
5	(N)	World Cup USA 94
6	(R)	Land of Illusion
7	(5)	Sonic 2
8	(7)	Buggy Run
9	(8)	Robotnik mean...
10	(9)	Streets of Rage

concurso Virtua Racing

1.- ¿Cuantas perspectivas diferentes puede presentar «Virtua Racing»?.

2.- ¿Cual es el número exacto de megas que tiene este cartucho?

3.- ¿Cuantos circuitos encontrarás en el juego?

4.- ¿Cuantos niveles de dificultad contiene?

5.- ¿Cuantos modos de juego se encuentran en «Virtua Racing»

6.- ¿Como se llama el chip especial utilizado en este juego?

SEGA

HOBBY CONSOLAS

¡¡Consigue este mega regalo consistente en un espectacular Demo Desk de Sega, una Mega Drive, un FootPedal, un Volante, el Cartucho "Virtua Racing" y una cazadora de piel exclusiva de Sega!!

BASES

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS,S.A. Revista HOBBY CONSOLAS
Apdo. 400 28100 Alcobendas (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO VIRTUA RACING**

2. -. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 26 de Mayo de1994 al 4 de Julio de 1.994.

3. -. El sorteo se celebrará en Madrid, el día 7 de Julio de 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Agosto la revista HOBBY CONSOLAS.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerá **una carta** que será ganadora de un mueble demo de Sega, un Footpedal, un volante, una consola Megadrive , una cazadora de Sega y un cartucho Virtua Racing. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.



Concurso Virtua Racing

Nombre IGNACIO

Apellidos PINTO CARBONELL

Domicilio C/JUAN RAMON JIMENEZ Nº 3

Localidad PLASENCIA Provincia CACERES

C/Postal 10.600 Teléfono 21-37-28

Las respuestas correctas son:

1 Cuatro

2 tres

3 16

4 tres

5 6

6 Chip S.V.P

LASERS

DRAGON BALL Z 2

MÁS VELOCIDAD:
En la presentación, pulsa L y R en el pad dos, y sin soltarlos resetea la consola. Espera otra vez a la pantalla de presentación, y suelta los dos botones. Si en ese momento la música cambia, es que ha salido bien.
Gracias a **Pablo Herrera.**



SUPER NINTENDO

ALIEN 3

MEGA DRIVE



MÁS RÁPIDO IMPOSIBLE:
Con el primer pad, entra en la pantalla de opciones y sitúate en el sonido. Pulsa en el segundo pad C, ARRIBA, DRCH., ABAJO, IZQ., A, DRCH., ABAJO.
Si el truco ha salido bien, oirás un sonido. Entonces, empieza a jugar, pausa el juego y presiona C, A, y B. Ahora tendrás la pantalla verde, pero no te preocupes y despausa el juego. Repítelo tantas veces como quieras.

MEGA CD



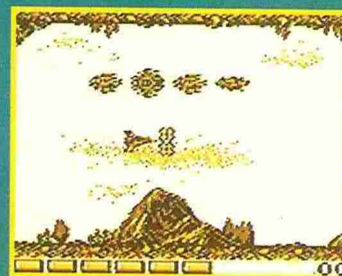
SONIC CD

PANTALLA PARA ELEGIR NIVEL:
Presiona en la pantalla del título ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DRCH., y B. ¡ Verás cómo mola !

NEMESIS

ARMAMENTO AL INSTANTE:
Lo único que tienes que hacer es pausar el juego y pulsar 5 veces B y otras 5 A.

GAME BOY



SIM CITY



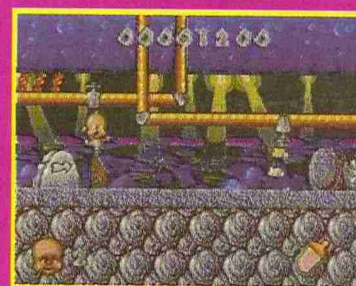
MUCHO DINERO:
Deja a 0% todo y gasta por completo tu dinero antes de que se acabe el año. Cuando aparezca la pantalla de tasas, presiona L y, sin soltarlo, sal de esa pantalla. Ahora, vuelve a ella, pon todo al 100%, y cuando salgas suelta el botón L. ¿A que es una maravilla tener tanto dinero?

SUPER NINTENDO

CHUCK ROCK II

PASAR DE NIVEL:
Pausa el juego y presiona B, A, DRCHA., A, C, ARRIBA, ABAJO, y A. Ahora, cuando quieras pasar al siguiente nivel, pausa y presiona A y Derecha. Y cuando desees retroceder, pausa y presiona A e IZQUIERDA

MEGA DRIVE



& PHASERS

PARODIUS



SÚPER DIFICULTAD:
En la pantalla de opciones, presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DRCHA., IZQ., DRCHA, B y A. Si este nivel te resulta demasiado difícil, pausa el juego y presiona la misma secuencia de antes en el mando de control, seguida de X, X, B, B, Y, A, Y, A. De este modo, tu nave tendrá mas poder.



DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

PASSWORDS:
Stage 1- Naranja, negro, amarillo, amarillo
Stage 2- Azul, negro, rojo, amarillo
Stage 3- Amarillo, azul, negro, morado
Stage 4- Naranja, verde, azul, amarillo
Stage 5- Verde, morado, morado, amarillo
Stage 6- Morado, azul, verde, naranja
Stage 7- Verde, naranja, negro, amarillo
Stage 8- Azul, morado, naranja, naranja
Stage 9- Naranja, rojo, amarillo, negro
Stage10-Negro, rojo, rojo, azul
Stage11-Verde, verde, negro, amarillo
Stage12- Morado, amarillo, naranja, negro
Stage13- Para pasarte el juego tendrás que vencer al Dr. Robotnik.

Gracias a **Rafa y Paco Marín.**



STREETS OF RAGE



ELEGIR NIVEL:
En la pantalla de opciones, elige el sonido 11. Cuando esté sonando, presiona a la vez los botones 1 y 2. ¿Verdad que es muy sencillo?



FATAL FURY SPECIAL

NEO GEO

RYO PARA LOS DOS:
Conecta los dos pad y ábrete camino sin perder con Wolfgang Krauser. Luego, pierde frente a Ryo Sakazaki en el "Dream match". Deja que el tiempo pase en la pantalla de continuación, y espera a la DEMO. Pulsa ARRIBA, IZQ, ABAJO, DRCH., ARRIBA y A; luego, ARRIBA, DRCH, ABAJO, IZQ., ARRIBA y C en el primer pad. Ahora podrás jugar con un amigo, eligiendo ambos a Ryo.



TERMINATOR 2

MUY, PERO QUE MUY LENTO:
Notarás la lentitud de la que hablo si durante el juego presionas SELECT.





COOL SPOT

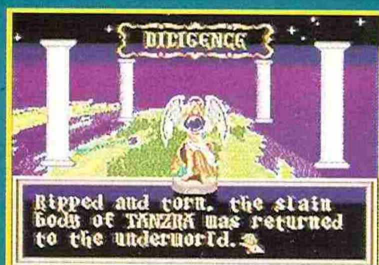


PASAR DE NIVEL:
Pausa el juego y presiona ABCBACABCBAC. Ahora, despausa y... ¡nivel completo! Puedes repetirlo cuantas veces quieras.



LASERS

ACTRAISER2





PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN:
Si seleccionas el nivel "hard" e introduces este código: BJQX YRKC DLSZ, podrás mover al personaje en la pantalla de presentación. Curioso, ¿verdad?

NINTENDO SUPER NINTENDO

ZOOL

SEGA MEGA DRIVE

ELIGE EL NIVEL QUE DESEES:
Pausa el juego y sin dejar de presionar START pulsa C, DRCHA., A, B, B, A, IZQ., IZQ., A y ABAJO. En el lugar donde te indican el número de bonus que llevas, podrás cambiar las dos primeras cifras. La primera indica la pantalla a la que quieres ir y la segunda la fase de esa pantalla. Una vez que hayas escogido, pulsa A, B, y C simultáneamente y comenzarás a jugar desde la pantalla elegida .



TIME GAL



SEGA MEGA CD



ELEGIR NIVEL:
En la pantalla en que eliges si empezar a jugar o elegir opciones, pulsa ARRIBA, IZQ., DRCH., DRCH., y ARRIBA. Si el truco ha funcionado a la perfección, antes de empezar a jugar podrás elegir nivel y fase.

PROBOTECTOR



ELEGIR NIVEL:
En la pantalla del título presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DRCH., IZQ., DRCH., B, A, B, A y START.

NINTENDO GAME BOY

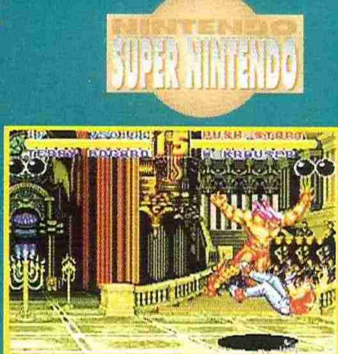
VIDAS EXTRA:
Pulsa ARRIBA 4 veces, ABAJO 4 veces, IZQ. 4 veces y DRCH. otras 4 en la pantalla del título. Ahora, tan solo tienes que pulsar START.



FATAL FURY 2

NINTENDO SUPER NINTENDO

ELEGIR A LOS JEFES:
Cuando la pantalla del título TAKARA aparezca y empiece a oírse la música, pulsa B, A, X, Y, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DRCH., L y R. Entonces, escucharás una voz que te dirá "OK".



DESERT STRIKE



SEGA MEGA DRIVE

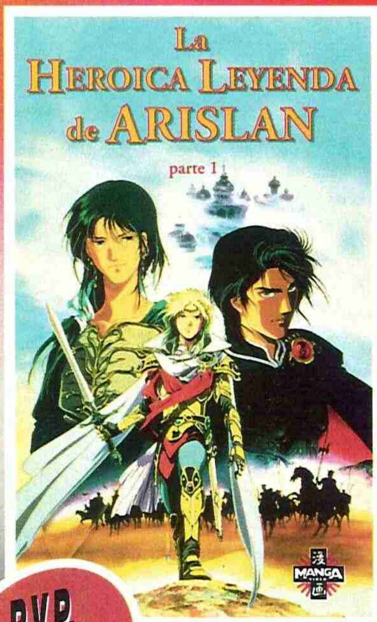
10 VIDAS:
Para lograrlo, sólo tienes que introducir este código como password: BQQQAEZ.



Alimento para tu cerebro.

STRONG VÍDEO

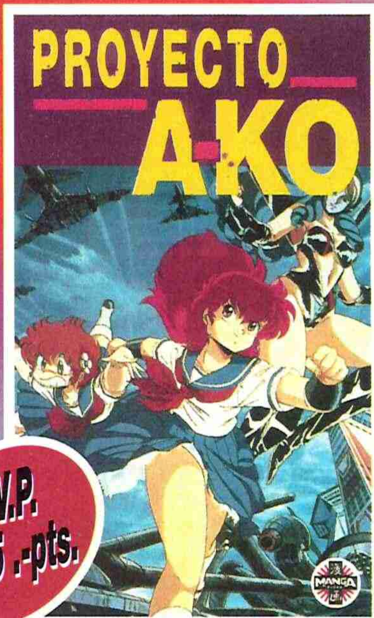
La Edad Media esconde leyendas inimaginables, descúbrelas!



P.V.P. 2.495 .-pts.

Disponible a partir del 1 de Junio

Autoparodia brillante para otakus inteligentes.



P.V.P. 2.995 .-pts.

Disponible a partir del **15 de Junio**

STRONG: La fuente energética definitiva para alcanzar la evasión total.



P.V.P. 2.995 .-pts.

STRONG VIDEO es una marca de MANGA FILMS S. L.

Aterriza ahora en el siglo 21

Apoteosis final!!

Disponible a partir del **1 de Junio**

Completa tu MANGA-COLECCIÓN:

- El Puño de la Estrella del Norte
- DominionTank Police Actos I y II
- Venus Wars
- Urotsukidoji
- 3X3 Ojos (1ª Parte)
- Doomed Megalopolis
- DominionTank Police Actos III y IV
- Urotsukidoji II
- Judge
- Ultimate Teacher
- 3X3 Ojos (2ª Parte)
- Wicked City
- Alita
- Doomed Megalopolis 2



MANGA FILMS S. L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17

STRONG VÍDEO

& PHASERS

NBA JAM



FAMOSOS... ¿JUGADORES?:
Si te apetece ampliar el número de jugadores a elegir, sigue estos pasos atentamente:

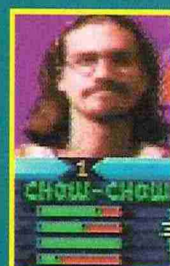
AL GORE

AL igual que antes lo que tienes que hacer es introducir NET y sin marcar la T pulsar L, R, y A simultáneamente.



CHOW CHOW

Esta vez las iniciales son CAR y el movimiento L, R, y X.



B. CLINTON

Introduce como iniciales ARK y antes de que metas la K pulsa L, R, y START al mismo tiempo.



E. SAMULSKI

Lo único que cambian son las iniciales, ahora son AIR y como siempre sin marcar la R pulsa L, START y X.



J. RIVETT

Como iniciales RJR, y antes de introducir la última pulsa R, STAR y X.



KABUKI

Tiene por iniciales Q, B, y ESPACIO EN BLANCO y como movimiento L, START y X.



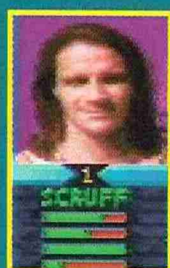
SAL DI VITA

Este joven tiene como iniciales SAL y como "fórmula mágica" L, R, y X.



SCRUFF

Iniciales: ROD. Ya sabes, no introduzcas la D y pulsa R, START y X al mismo tiempo.



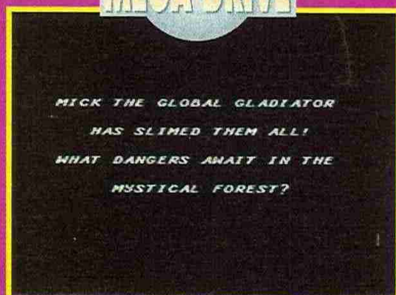
GLOBAL GLADIATORS

MENÚ ESPECIAL:
Cuando aparezca el logo de SEGA, pulsa cuatro veces seguidas C, B, A y START. Podrás elegir nivel, número de vidas...

UNO TRAS OTRO:
Pausa el juego al empezar un nivel y presiona B, C, B, A, B, B, C, B, A y B.

¿UNAS CUANTAS VIDAS?:
Pausa y pulsa A tres veces, B otras tres, C cuatro veces, B y A. Tendrás una vida por cada vez que hagas esta operación.

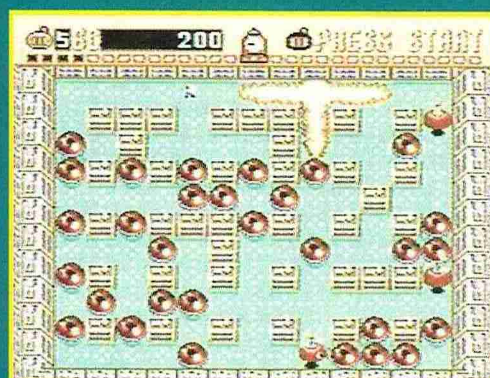




SUPER BOMBER MAN

PARA SER DIMINUTO:
Este password puede hacer que no te encuentres: 5656.
Yo de ti, lo probaría.





GAMES CLUB

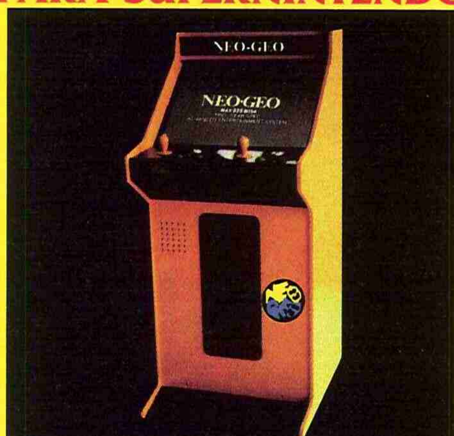


LA MEJOR TIENDA DE VIDEOJUEGOS

presenta

SUPER - MEGA CAMPEONATO

1º PREMIO PARA SUPERNINTENDO



1 Recreativa Profesional NEO-GEO con pantalla 25"

+



1 Juego SAMURAI SHODOWN

+



1 Juego ART OF FIGHTING2

+



1 Juego FATAL FURY ESPECIAL



para Supernintendo y Megadrive

1º PREMIO PARA MEGADRIVE



1 Recreativa Profesional NEO-GEO con pantalla 25"

+



1 Juego SAMURAI SHODOWN

+



1 Juego ART OF FIGHTING2

+



1 Juego FATAL FURY ESPECIAL

Y ADEMAS ...

ENTRE LOS PARTICIPANTES SE SORTEARAN





1 Recreativa Profesional NEO-GEO

1 Juego ART OF FIGHTING 2



1 3DO con dos juegos



100 Camisetas exclusivas

BASES:

- Para participar realiza el mejor tiempo en un round contra la máquina, con el luchador y en nivel que quieras, de los juegos STREET FIGHTER II de SUPERNINTENDO o STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION de MEGADRIVE.
- Haz una fotografía de la pantalla donde aparezca tu record de tiempo(realizarla desde una distancia de 1 m. aproximadamente encuadrando toda la pantalla, sin flash y con poca luz).
- En caso de empate en el tiempo, el ganador será el que más puntos haya obtenido, si hubiera un nuevo empate los premios se sortearían entre las mejores puntuaciones.
- Entre todos los participantes se sortearán ante Notario el resto de los premios el día 15 de Julio de 1994.
- La lista de ganadores se publicará durante el mes de Agosto, comunicándose el resultado por teléfono a los ganadores.
- La inscripción para el Campeonato es de 1.000 ptas. que deberás enviar en un sobre, junto al cupón de participación adjunto y la fotografía de la pantalla antes del día 10 de Julio de 1.994 por los siguientes medios:
  1. Por correo certificado.
  2. Por cualquier Agencia de transportes
  3. Entregándolo en GAMES CLUB directamente.

- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este campeonato.

ATENCION: No tires el resguardo del correo certificado o de la agencia de transportes, aunque no ganes, te vale para obtener un descuento de 1000 pts. en la compra o cambio de tus VIDEOJUEGOS y 1500 para CONSOLAS. (Oferta válida hasta fin de 1994)

BOLETIN DE PARTICIPACION: GAMES CLUB. ☎ (942) 23 85 18
C/ Floranes, 23 39010 SANTANDER

- Nombre ....
- Apellidos..........
- Dirección..........
- ....
- Localidad..........
- Teléfono..........
- CONSOLA UTILIZADA ....

LASERS & PHASERS

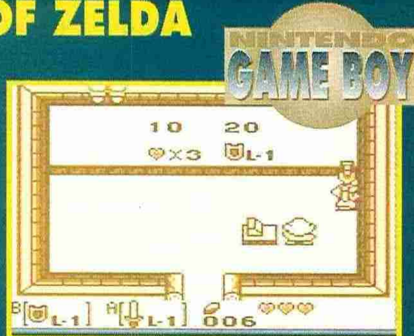
THE LEGEND OF ZELDA

NINTENDO GAME BOY

COMPRAR SIN PAGAR:

Después de coger la espada de la playa, tu misión será comprar la pala. Si tu problema es que no tienes dinero suficiente, no te preocupes. Entra en la tienda, coge la pala y llévatela a la esquina superior derecha. El viejo vendedor te mirará y tú tendrás que ser rápido para salir de la tienda dejándole a él de espaldas. Esto mismo lo podrás repetir con los demás objetos. Pero no todo podía ser bueno: cada vez que vuelvas a entrar en la tienda, pagarás cara tu osadía y morirás.

Se me olvidaba comentarte que durante toda la partida ya nadie te llamará por tu nombre, sino que dirán **" THIEF " (LADRON).**





MICRO MACHINES

SEGA MEGA DRIVE

CUANTO MÁS, MEJOR:

Pausa el juego y pulsa:

- Para más velocidad: ARRIBA, ABAJO, A, B, IZQ., DRCH., C y START.
- Para no derrapar: A, ARRIBA, B, ABAJO, C, IZQ., START y DRCH.
- Para incrementar la fuerza de los choques: C, ARRIBA, IZQ., DRCH., A, B, A, y C.





PINK PANTHER





UN MONTÓN DE VENTAJAS:

Pon los dos pads en tu consola. Resetea el juego y presiona A y C en el primer mando y B en el segundo. Escucharás un sonido como de cristales rotos. Entonces pausa el juego y:

- Presiona C para elegir la fase que quieras.
- Presiona A para rellenar tus corazones.
- Presiona B para ser invencible.



DRAGON BALL Z 2

PARA DETENER LAS MAGIAS:

Si tienes problemas para frenar los ataques especiales de tus rivales, toma nota de los movimientos que te ayudarán a contrarrestarlos.



Protección: Pulsa ATRÁS y A. 50% de daños.

Repeler: ATRÁS, DIAGONAL ABAJO ATRÁS, ABAJO y A. Recibirás un 25 % de daños.

Bloquear: DELANTE, ATRÁS, DELANTE, A. No recibes daño.

Contratacar: ABAJO, DIAGONAL ABAJO ATRÁS, ATRÁS, DELANTE.

Wario tiene color en Nintendo Acción

PRIMERA REVIEW DE WARIO LAND
CON SUPER GAME BOY.
SÓLO EN NINTENDO ACCIÓN.

EXCLUSIVA PREVIEW DE TETRIS 2,
EL PRIMER CARTUCHO DE SUPER
GAME BOY CON 256 COLORES.

IMÁGENES SUPER NINTENDO DE
BUBSY 2 Y DRAGON.



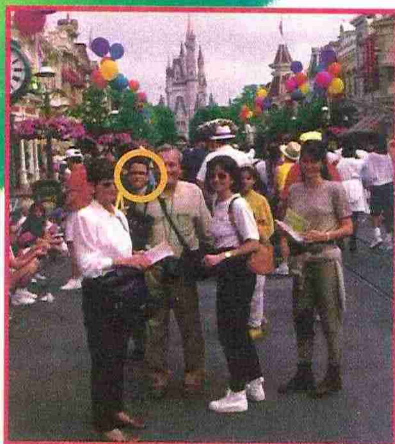
¡Qué Locura!

LA CONTRALISTA

	Último	Penúltimo	Antepenúltimo
S. Nintendo	Ultraman	James Pond	H. Alone 2
N.E.S.	Metal Gear	Puznik	Indiana J.
Game Boy	Sprit of F1	Darkman	Pac Man
Mega Drive	GunShip	James Bond	Winter Olimpics
Master	M. O. Daknes	Alien Storm	Aztec Adventures
Game Gear	Factory Panic	Wood Pop	Solitaire Poker

Han colaborado para hacer posible esta Contralista: Jordi Fosch Pérez (Tarragona), Ioritz Etxabe (Bilbao), Julio Martín Mazos (Mallorca), Rodrigo Blanco (Madrid) y Pedro Benítez López (Gerona).

EN DISNEY WORLD GRACIAS A HOBBY CONSOLAS.





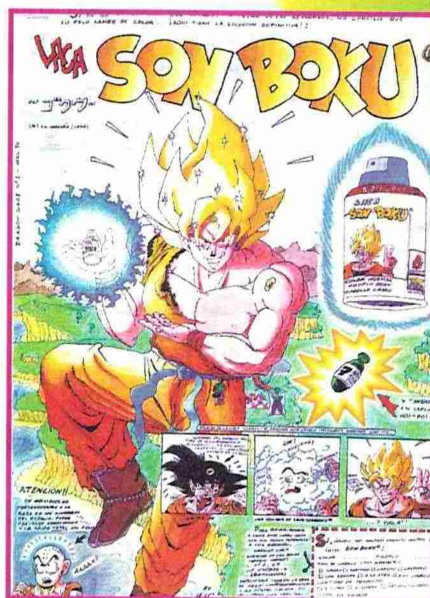
Así de feliz se muestra la familia Ventalló García, y la verdad es que no es para menos. ¿Recordáis que en enero sorteamos un viaje para cuatro personas a Disney World? Pues el afortunado ganador fue Santi Ventalló García, aunque sus padres y hermanas no le dejaron solo en este aluciante recorrido por el reino de la fantasía. Sed sinceros: ¿Verdad que da un poco de envidia verles?

UN CHISTECITO



Santiago Cobo Roldán nos ha regalado otro de sus simpáticos chsites, aunque esta vez no nos ha hecho mucha gracia... Es broma, a seguir así.

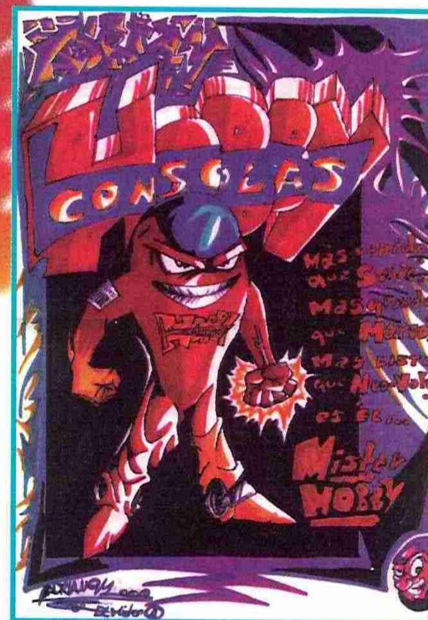
EL DIBUJO DEL MES



Miguel Ángel Gómez (Ciudad Real) se nos ha destapado como un publicista con mucha visión. Gracias a su revolucionaria campaña la "Laca Son Boku" se va a vender como si fueran rosquillas. No es para menos.

La mascota del mes

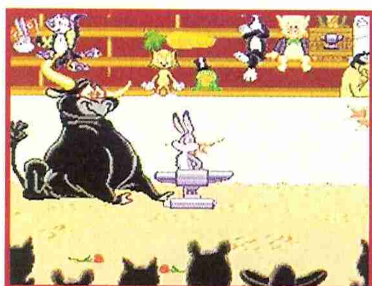
Parece que se ha abierto la veda y que todos estáis empeñados en encontrar la mascota ideal para nuestra revista. Esta vez ha sido Adrián Blanco Méndez (Gerona) el que ha probado fortuna con este macizo bichejo.



AMARILLO... el TELÉFONO es

¡¡Hola!!, soy Yenni Fuster, vuestra bruja consolera particular. Si tienes algún problema con tu sistema de diversión, escríbeme a:
AMARILLO... EL TELEFONO ES
C/ De los Higos Chungos, 69.
28999 Madrís.
(5.000 pesetas por palabra para cartas escritas desde Valladolid, la Península y Baleares).

LAS VACAS TAMBIÉN SABEN JUGAR



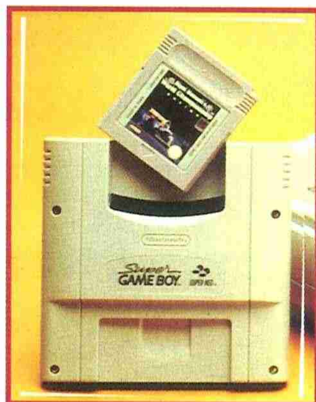
¡Qué tal! ¿Cómo estamos? Te escribo con una duda que me afecta personalmente en el rendimiento laboral de mi trabajo. Últimamente veo a mis vacas un poco tristes y no me dan leche.
1-¿Recuperarán la alegría de antes si enchufo la Super Nintendo de mi hijo en el establo? ¿Me volverán a dar leche? **2-**¿Hay algún juego de toros luchadores o algo así para este soporte?

Indalecio Pastizales (Mieres, Asturias).

1-En la Universidad de Kentucky se han hecho experimentos con gallinas ponedoras, utilizando «Alfred Chicken» con resultados positivos. ¿Por qué no vas a tener éxito si utilizas este sistema con tus vacas?
2-Está previsto que salga un versión de «Street Fighter» para Super Nintendo con toros y toreros como luchadores. Por ahora sólo te puedo decir que el nombre de este cartucho será algo así como «Street Bulls Fighters Corrida Edition».

LOS ADAPTADORES DE GAME BOY

Superjugones saludos, Yenni. Antes de nada felicitarte por tu consultorio y a todos los compañeros de la revista. La leo desde que tenía dos años (ahora tengo cuatro). Las cuestiones que expongo son las siguientes: **1-**¿Es cierto que va a salir un adaptador de 54 bit para Game Boy? A mí me lo ha dicho un compañero japonés de la guardería. **2-**Esta segunda me da un poco de vergüenza decírtela... ¿Hay algún juego de tías en pelotas para esta consola?



Vicentito Precoz (Bilbao).

1-Siento quitarte la ilusión, pero tu amigo japonesito es un listo. Por ahora sólo existe el Super Game Boy para ver juegos de la portátil en Super Nintendo.
2-¿No crees que eres demasiado pequeño para pensar en esas cosas? Como sigas así, el ratoncito Pérez no te dejará dinero bajo la almohada cuando se te caigan los dientes.

DUDAS EXISTENCIALES DE BARTOLO

Hola Yenni, me llamo Bartolo y tengo un flauta con un agujero solo. Además de la flauta también tengo una Mega Drive. Primero quiero quejarme para que aigan más cartuchos de rol para el cacharro este.



1-En siguiendo me gustaría que me digieras si ¿es cierto que el enemigo final de Soccer Kid es Jesús Gil?
2-¿Cuál va a ser mejón la Saturn o la Project Realiti?.
3-¿Ganará la selección el mundiá de Estados Unidos?

Bartolo Séneca (Vélez Malaga)

Amigo Bart, gracias por escribir a esta sección, pero si lo haces igual que hablas, ahórrate tiempo, tinta y sello. Perdona si soy monosilábica en mis contestaciones, pero ya estoy un poco cansada de responder cartas.

1-Sí.
2-Ambas.
3-Soy una bruja de pego y no tengo poderes adivinatorios.

Por último, recordaros que la unión de Venus y Saturno en día de constelación de La Consola de Videojuegos influirá en el lanzamiento de muchos juegos de fútbol para todos los soportes. No lo olvides y ¡hasta siempre!

¡Qué Locura!



Laura Cases y Arantxa Espuig (Valencia)



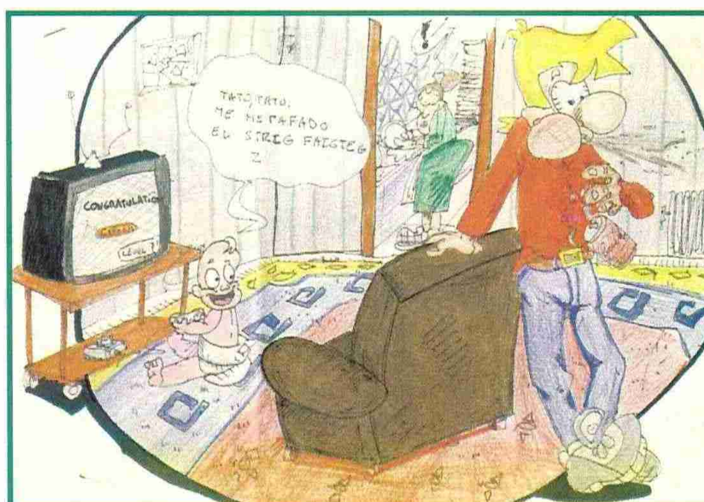
Pedro Sesma Blanco (Madrid)



Susana Pérez Tirado (Barcelona)



Oscar Cajo Martínez (Albacete)



Raúl Andrés Abascal (Vizcaya)

Santiago Cobo R.
(Cantabria)



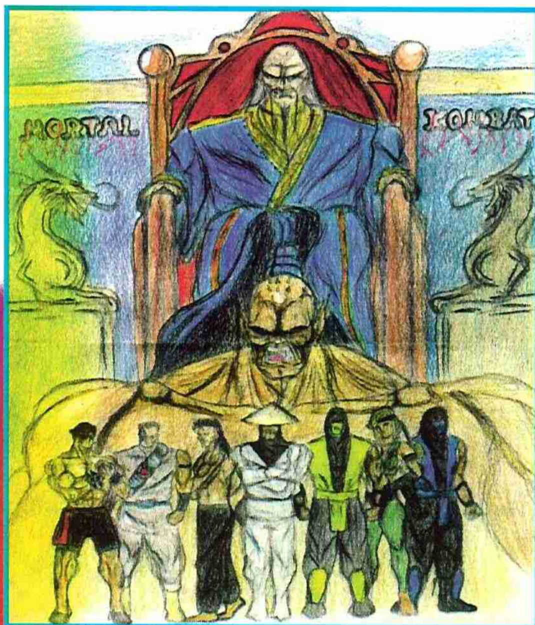


Víctor Morales Robert
(Barcelona)

Susana Pérez Tirado
(Barcelona)

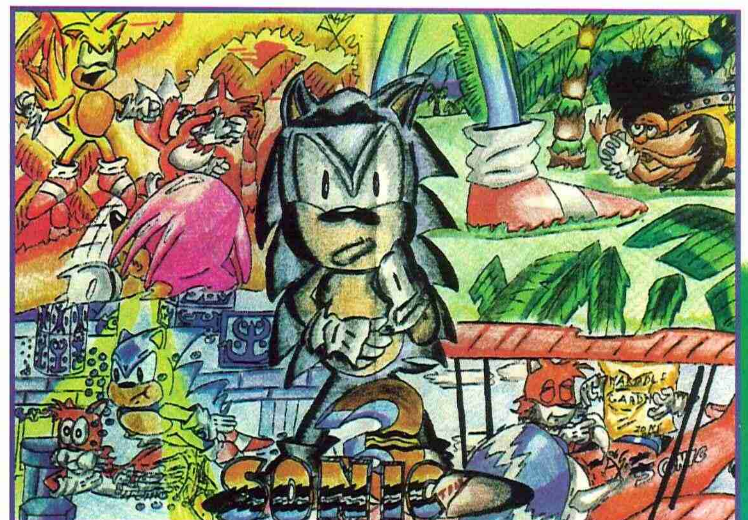


J. Luis Arjona Leira
Lucena (córdoba)





José Benítez Amado
(Córdoba)



Alejandro Díaz López
(Jaén)

¡Qué Locura!

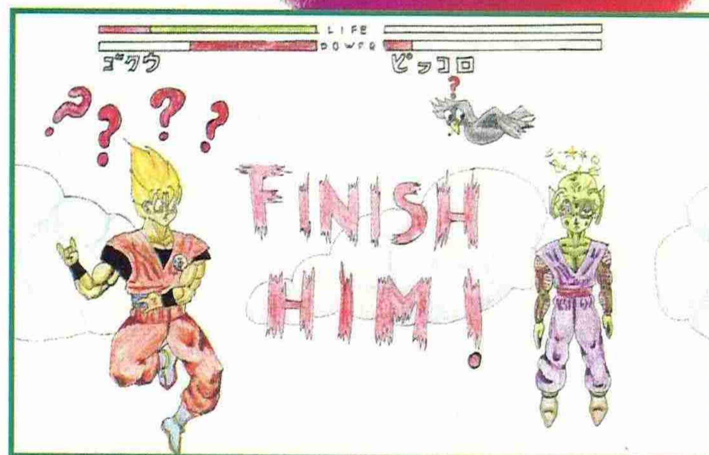


José Huvaidi Bueno
(Granada)



David Osuna del Castillo
(Palma)

Juan Salvador Cobos S.
(Madrid)





Arantzazu Ruiz B.
(Vitoria)

Iago Domínguez B.
(Pontevedra)





Santiago Merino Vaca
(Barcelona)



Carlos Forero Sáez
(Madrid)



Alberto García Gómez
Alcorcón (Madrid)



Rodrigo Escobar
(Madrid)



Vicente Quero
(Barcelona)

TELÉFONO Rojo



¡Hola, amigos! Aquí estoy de nuevo para contestar todas las dudas que se os ocurran sobre cualquier tema consolero. Bueno, si es que salgo sano y salvo de este pequeño lío en el que me he metido. Resulta que me jugué al «Final Fight» que el que perdiera se tenía que tirar desde lo más alto de la ciudad... ¡y perdí! Así que no os digo nada más, sólo que me deseéis suerte si queréis que el próximo mes siga estando con vosotros. Por si acaso, escribidme a:

HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos Nº4. 28700
San Sebastián de los Reyes. MADRID.
Indicando: TELÉFONO ROJO.

Cuestión de 16 bit

Hola Yen, soy un chicharrero que tiene una Super Nintendo, una Mega Drive y unas cuantas dudillas: **1-** ¿Has oído hablar de «Virtua Soccer»? ¿Dime algo de él? ¿Es mejor que el «Striker»? **2-** ¿Qué juego de éstos me recomiendas: «The Empire Strike Back», «The Legend of Zelda» o «Sonic Blastman»? **3-** Otra vez por lo deportivo, ¿en qué formato me aconsejas el «NBA Jam»?

Un chicharrero anónimo.

1- Estás un poco perdido, porque salió comentado en el número 31. Lo más reseñable de este cartucho es que te permite seleccionar varias perspectivas de juego. El «Striker» mantiene sobre él una ventaja: la facilidad de manejo. «Virtua Soccer» es más simulador.

2- Los dos primeros, sin duda.

3- El de Super Nintendo, ya que es más manejable.





Por razones técnicas

Hola Yen, ¿cómo te va? Espero que estés de humor para contestar esta carta y todas estas preguntas. **1-** ¿Cómo han hecho en Sega para mostrar 128 colores en pantalla con el «Jurassic Park» de Mega CD? **2-** ¿Es verdad que el chip FX es de tecnología 8 bits y que sólo puede mostrar 16 colores? **3-** ¿Es cierto que en la Super NES no se puede instalar una unidad de CD porque su arquitectura interna no es de 32 bits, y que se le tendría que conectar un cartucho con todos los chips que necesita el CD?

Angel Rayco (Canarias).





1- Lo ha logrado mediante rutinas de programación, usando determinados canales de vídeo del CD.

2- El chip FX se pensó en un primer momento para la NES 8 bits. Viendo los excelentes resultados que daba, Nintendo decidió incorporarlo a algunos cartuchos de su recién estrenada 16 bits. Un chip es un chip, independientemente de la máquina en que se use.

Sí, es cierto que sólo puede mostrar 16 colores, igual que el chip SVP. Ten en cuenta que mover polígonos no es nada fácil.

3- ¿Dónde has oído eso? Creo que andas un poco despistado, porque la Mega Drive, te recuerdo, también es de dieciséis bits.

A "Scopazo" limpio

Hola Yen, ¿cómo te va? Seguro que muy atareado. Bueno, no daré más rodeos y me voy a la sustancia del asunto: **1-** ¿Qué sabes acerca de la séptima entrega de la saga «The First of the North Star» y sus 20 megas para Super NES? **2-** Dime juegos actuales en los que pueda usar el adaptador para cinco jugadores de Super Nintendo. **3-** Aparte del recién estrenado «Metal Combat», ¿qué otros juegos hay para el Scope? ¿Cuál es el mejor?
Shin-Nhan-Po (Madrid).





1- Sé que acaba de salir y que, como en el caso de los primeros juegos, no es nada probable que llegue a nuestro país.
2- «NBA Jam», «Bomber Man», y en breve, «FIFA Soccer». Y que no estén en nuestro país (por desgracia), «The Secret of Mana» (tres jugadores), «Jimmy Connors», «The Family Tennis» y «Super Soccer 2».
3- «Yoshi's Safari», «Battleclash» y los seis juegos que venían con el Scope. Poco, ¿verdad?

Megas comprimidos

¿Qué tal Yen?, voy a hacerte unas preguntas que espero me contestes. **1-** ¿Por qué Takara se empeña en hacer pésimas conversiones de juegos de Neo Geo? **2-** ¿Por qué compañías como Konami se vuelcan más con juegos de Super Nintendo que de Mega Drive? **3-** ¿Qué diferencia hay entre megas comprimidos y sin comprimir?
Francisco Suárez (Cádiz)



1- Lo que no puedes esperar es que un juego se vea igual en Super Nintendo o Mega Drive que en Neo Geo. Para empezar, la Neo Geo es una consola de 32 bits que usa las mismas placas que una recreativa. Las diferencias se notan tanto en gráficos y sonido como en velocidad. Si quieres que un luchador se mueva igual en una 16 bits que en la Neo Geo, tendrás que reducir memoria en los decorados, y a la inversa. Con esto no quiero disculpar conversiones realmente malas, sino reivindicar las buenas como «Art of Fighting» para Super Nintendo.
2- La misma pregunta se podría hacer a la inversa con Electronic Arts y Mega Drive. Por cierto, «Rocket Night Adventures» es un gran juego de Konami para MD...
3- Los datos se almacenan en megas. Si comprimimos los datos, "cabrán" más en un número inferior de megas. Así, la información que se guarda en diez megas puede reducirse a cinco si comprimimos en razón 1/2.

Super Mario no hay más que uno

Hola Yen, me llamo Elías, tengo una Mega Drive y algunas dudas que espero que me resuelvas. **1-** ¿Qué ha pasado con el juego de «Megaman», que se supone iba a sacar Capcom para Mega Drive? **2-** ¿Cuándo saldrá una segunda parte de ese genial juego llamado «Rocket Knight»? **3-** ¿Podrías decirme algún juego para Mega Drive de las características de «Super Mario Bross 3»? Es decir, gráficos graciosos y muchos, muchos niveles. **4-** ¿Qué sabes del «Dragon Ball» para Mega Drive?
Elías Benavides Redondo (Valladolid).

1- Pues no se sabe nada. Se dio la noticia y desde entonces lo único que ha hecho Capcom con «Megaman» ha sido sacar más versiones para las consolas Nintendo.
2- Voy a tener que acudir a un cursillo intensivo de adivinación y futurología, porque últimamente me falla la bola de cristal. Por cierto, olvídate de la posibilidad de que salga en Nintendo.
3- Me lo has puesto muy difícil, ya que el estilo SMB3 es muy particular. Lo más cerca que puedes andar es con «James Pond 3» y «Tiny Toons».
4- Sé que va a ser un juego de lucha "one Vs one" y que Bandai nos lo va a servir en bandeja de plata en junio. Aunque supongo que ya lo habrás podido ver en la súper preview de las primeras páginas.

Adaptadores para Nintendo

Querido Yen, tengo unas dudas que ni tú con tu procesador 65CHJ 68000 Motorola podrás contestar: **1-** El «Mortal Kombat II» de Super Nintendo, ¿tendrá modo Gore o deberé comprarme el de Mega Drive? **2-** ¿Saldrá en España el adaptador para ver juegos de NES en Super Nintendo, o nos conformaremos con el Super Game Boy? **3-** ¿Te comprarías el «Cool Spot» de Super Nintendo teniendo el de Mega Drive? **4-** ¿«Star Wing» o «Parodius»? **5-** ¿«FIFA Soccer» de Mega Drive o «Sensible Soccer» de Super Nintendo?
The Wizard (Donosti).

1- No te lo puedo asegurar, porque nadie dice nada a las claras. Yo apostaría por que sí va a contar con modo sangriento.



2- Según parece el coste del Super Deck haría que el producto fuese demasiado caro en nuestro país para ser rentable. Confórmate con el Super Game Boy.
3- No, porque son casi el mismo juego.
4- «Star Wing».
5- «Sensible» de MD y el «FIFA Soccer» que prefieras.

TELÉFONO Rojo

Acerca del Mega CD

Hola Yen, soy un consolega con un Mega CD y unas preguntillas. **1-** ¿Cuándo saldrá un buen juego de lucha para Mega CD? **2-** ¿Para cuándo el «Virtua Fighters»? **3-** ¿Y el «Samurai Shodown» para MD? **4-** ¿Sabes algún título tipo aventura gráfica para Mega CD?
Lorenzo Jesús Díaz (Tenerife).



1- Bueno, tal que ya va a salir el «Mortal Kombat» para Mega CD. El él se han incluido varias animaciones previas a los combates y alguna que otra novedad.
2- Es posible que sea uno de los primeros juegos para Mega 32 o para Saturn, pero de momento nada de nada.
3- Pues no te puedo decir nada. Quizás en septiembre pueda darte información.
4- El «Jurassic Park» sería una buena opción, ya que los otros juegos tipo aventura gráfica como «Drácula Unleashed» están en inglés hablado y es muy difícil seguir el hilo.

Un exigente megadrivero

Hola Yen, te expongo mi caso. Me compré una Mega Drive a principios del 94, y después de haber probado juegos como «Ecco», «Aladdin», «Jurassic Park» y «Another World» sólo he encontrado uno que me ha gustado, más bien me ha fascinado: «Flashback». **1-** ¿Qué juego de este tipo me recomiendas? **2-** ¿Crees que debería pasarme al Mega CD? ¿Con qué juegos? **3-** ¿Son tan molestos como parecen los cortes del Mega CD? ¿Se producen en todas las consolas con este soporte? ¿Será posible acortarlo o eliminarlo en el futuro? **4-** ¿Es el principal inconveniente del Mega CD?
Un consolero desconsolado.



1- Por lo que me dices, veo que eres muy exigente. De hecho, los juegos que dices que no te han gustado son algunos de los mejores que puedes encontrar para Mega Drive en su estilo. A mí también me fascinó «Flashback» y lamento decirte que no he encontrado nada de ese estilo exactamente. Puede que te guste «Bubba'n Stix» o juegos de estrategia tipo «The Lost Vikings». De todos modos, espera a ver los nuevos juegos de rol como «Relayer».
2- Es una opción que no debes descartar, pero tampoco puede decirte ningún juego como el que buscas, salvo el «Another World 2». De él se dice que será un híbrido entre «Flashback» y «Another World».
3- Esos "cortes" que dices son las momentos en que se está leyendo la información, y por ahora todo CD tiene ese problema que sí, es molesto. De todos modos, estos "parones" se producen sobre todo en juegos que requieren mucha memoria. Sobre si será posible eliminarlo, es de esperar que sí.
4- El principal inconveniente del Mega CD son las limitaciones que le impone la Mega Drive, especialmente de color.



Pensando en el Project Reality

Tengo una Super Nintendo y algunas preguntillas que hacerte: **1-** ¿Qué estilo de juegos llevará la última máquina de Nintendo Project Reality? **2-** ¿Para cuándo «Stunt Race FX», «Super Castlevania V» y «FIFA Soccer»?
Carlos Balibrea (Murcia).

1- Será un formato que recoja todos los estilos de juego. Sin embargo, parece que van a ser menos "proteccionistas" y se van a permitir juegos más "duros" que los que se ven en la Super, utilizando un sistema de clasificación por edades. Su primer título será «Killer Instint».
2- El «FIFA Soccer» sale ya mismo, el «Stunt Race» a principios de octubre y el «Castlevania V»... ¡Tema!



Próximamente en sus consolas

Estimado Yen, espero que respondas a estas preguntas. **1-** ¿Para cuándo «The Secret of Mana»? **2-** ¿Y el «Mortal Kombat» de Super NES? **3-** ¿Falta mucho para el «Slam Master»? **4-** Dime lo que sepas de juegos de Kirby para Super Nintendo (de parte de mi hermana Elena).
Martín de la Rosa (Pontevedra).





1- Para septiembre, y ¡traducido al castellano!
2- Quiero suponer que te refieres al «Mortal Kombat II», que estará en la calle a finales de agosto.
3- Un poquito todavía.
4- Sé seguro de uno que va a ser una especie de golf que tiene a Kirby como pelota. Su nombre será «Kirby Tee Shoot».

¡A luchar!

Hola Yen, tengo la Super Nintendo y quisiera que contestaras a mis preguntas. **1-** ¿Cuándo va a salir el «Mortal Kombat II»? **2-** ¿Cuándo estará «Art of Fighting 2» para la Super? **3-** ¿Va a salir otro «Ranma 1/2» para Super?

El preguntón desconocido.

1- Buena Vista tiene previsto el lanzamiento de todas la versiones a finales de agosto.

2- ¿No te parece un poco pronto? Confórmate con saber que se está trabajando en ello.

3- Sí, el «Ranma 1/2 3». Ya sabes que la versión que salió en España de «Ranma 1/2» era una mezcla del 1 y el 2 japonés. El nuevo cartucho se va a llamar «Ranma 1/2: Hard Battle». Va a ser un cartucho de lucha con algunos guerreros nuevos.

El Zelda y otros juegos de aventuras

Estimado Yen: tengo una SN y una MD. Tengo 31 años (a mí no me molesta decir mi edad), y me encanta jugar con las consolas en mis ratos libres, sobre todo con el genial «Zelda», que es el juego con el que más he disfrutado y que acabé hace tiempo. Mi problema es que ahora no encuentro ningún juego que me llame la atención, pues tampoco hay muchos parecidos a él. Ahí van mis preguntas: **1-** «Secret of Mana», ¿sabes cuándo va a salir al mercado? ¿Es parecido al «Zelda»? ¿Espero o me compro «Young Merlin»? (no me pienso comprar los dos tal y como están los precios). **2-** ¿Qué opinas de «Equinox»?. **3-** «Legend of Mystical Ninja» y su segunda parte. ¿Qué tal son? ¿Hay problemas para conseguirlos en España? **4-** La saga «Fantasy Star» para MD, ¿hay forma de conseguir alguno de ellos? ¿Sabes si Sega va a lanzar en España algún juego de este estilo?

Mª Teresa Torres (Ibiza).



1- Pues sí, va a salir en septiembre y traducido al castellano. Es un estilo «Zelda» pero con algunas diferencias, como la posibilidad de participar tres jugadores simultáneos.
Si de verdad no piensas comprarte los dos, quizá deberías esperar, pero te perderías un juego de aventuras distinto y muy interesante como «Young Merlin».

2- Brillante. Un juego que te obligará a dejar gran parte de tus neuronas frente al televisor. No es un «Zelda», es otro estilo de aventura más cercano a la inteligencia.

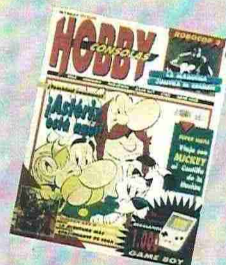
3- Por el momento no van a salir en nuestro país. Ambos son juegos muy divertidos e interesantes, pero la única forma de hacerse con ellos es a través de importadores, lo que tampoco es recomendable.

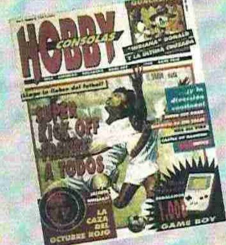
4- Pues Sega parece haber despertado de su letargo rolero y ha preparado cuatro títulos de aventura para los próximos meses: «Shinning Force 2», «Ragnasentry», «Relayer» y «Story Of Thor», todos a partir de agosto/septiembre.

¡Nunca unos Números Atrasados estuvieron tan al día!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia



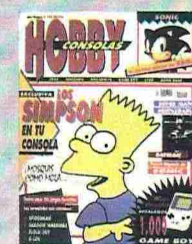




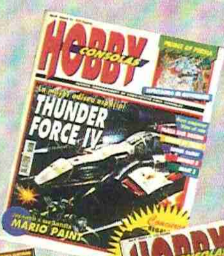


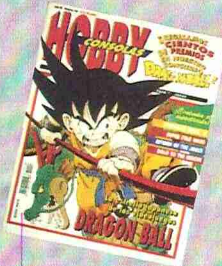






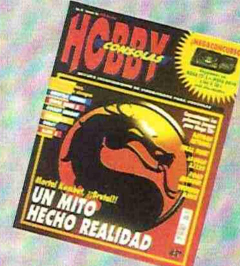
TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B.	LX	13
ADAMS FAMILY	SN	25
ADDAMS 2	SN	28
ADVENTURE ISLAND	GB	25
ADVENTURE ISLAND II	NES	25
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2
AFTERBURNER	MS	4,24, 25
AFTERBURNER II	MD	1,2,9
AIRWOLF	NES	25
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24
ALIEN 3	GG	27
ALIEN 3	MS	19, 26
ALIEN 3	SN	26
ALISIA DRAGOON	MD	14
ALTERED BEAST	MS	1,1
ALTERED BEAST	MD	2,2
AMERICAN GLADIATORS	NES	24
ANOTHER WORLD	MD	23
ANOTHER WORLD	SN	21
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF	MD	1, 3, 7,11,15
ART OF FIGHTING	NG	23
ART OF FIGHTING	TG	26
ASTERIX	MS	11,12,16
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22
AXELAY	SN	19
AZTEC ADVENTURE	MS	1
BAD DUDES	NES	10,1,21
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15
BATMAN	GB	1
BATMAN	NES	17
BATMAN RETURNS	MD	26
BATMAN RETURNS	SN	24
BATMAN, REVENGE OF THE JOKER	MD	23
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3
BATTLE SQUADRON	MD	18
BATTLE TANK	GB	25
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25
BATTLETOADS	GB	14,24
BATTLETOADS	NES	17,21,22,23
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	28
BEST OF BEST	GB	22, 24
BIONIC COMMANDO	NES	14
BLACK BELT	MS	10,25
BLAZING LASERS	TG	11
BLODIA	GB	25
BLUE LIGHTNING	LX	2
BLUE SHADOW	NES	16
BOB	SN	28
BOMBER MAN	TG	17
BOMBER RAID	MS	1
BONANZA BROTHERS	MS	8
BOULDER DASH	GB	17
BOULDER DASH	NES	25
BOXXLE	GB	20
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5
BUDOKAN	MD	26
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20
BURAI FIGHTER	NES	5
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20
BURNING FORCE	MD	9,12
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23
CAPTAIN SILVER	MS	2
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3
CARMEN SANDIEGO	MD	12
CASINO GAMES	MS	25
CASTLE OF ILLUSION	MS	16
CASTLE OF ILLUSION	MD	1
CASTLEVANIA	GB	10,5,25
CASTLEVANIA 2	GB	25
CASTLEVANIA II	NES	12,3
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5
COLUMNS	MD	14
COOL WORLD	SN	26,27
CORRECAMINOS	SN	27
CRUE BALL	MD	28
CYBERBALL	MD	2,3
CYBERNATOR	SN	27
CHAKAN:THE FOREVER MAN	MD	24
CHASE HQ	GB	4
CHIP'S CHALLENGE	LX	11
CHIP´S CHALLENGE	LX	3
CHOPLIFTER	MS	1,17
CHOPLIFTER II	GB	8,4
CHUCK ROCK	GG	20,22
CHUCK ROCK	MD	25
DARBLE MADNESS	MD	18
DARIUS	SN	25
DARIUS 2	MD	25
DARIUS TWIN	SN	18
DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25
DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14
DEAD ANGLE	MS	9
DECAPATTACK	MD	10,11
DESAFIO TOTAL	NES	3
DESERT STRIKE	MD	14,22
DESERT STRIKE	SN	25
DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13
DICK TRACY	NES	3
DONALD IN THE LUCKY DIME CAPER	GG	21
DOUBLE DRAGON	MS	1
DOUBLE DRAGON II	NES	1,3
DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26
DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25
DRAGON SPIRIT	TG	16
DRAGON'S LAIR	GB	25
DRAGONS LAIR	SN	17
DUCK HUNT	NES	8
DUCK TALES	NES	1,5
DYNABLASTER	GB	5
DYNAMITE DUX	MS	25
E.A. HOCKEY	MD	4, 18
ECCO THE DOLPHIN	MD	24
ELECTROCOP	LX	13,1
ENDURO RACER	MS	1
ESWAT	MD	25
EVANDER HOLYFIELD´S "REAL DEAL"	MD	19
EXHAUST HEAT	SN	20,22
F-1 RACE	GB	12
F-ZERO	SN	14
F1 EXHAUST HEAT	SN	23
FACTORY PANIC	GG	12,25
FANTASIA	MD	4,15
FATAL FURY	MD	21,26
FATAL FURY	NG	23
FAXANADU	NES	25
FINAL FIGHT	SN	17
FLASHBACK	MD	23,26,27
FORGOTTEN WORLDS	MD	1
FORTRESS OF FEAR	GB	11,17
GAIN GROUND	MS	1,22,23
GAIN GROUND	MD	2,13
GALAXY FORCE	MS	19
GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12
GATES OF ZENDOCON	LX	9,4
GAUNTLET	LX	3
GAUNTLET	MS	4
GAUNTLET	NES	18
GAUNTLET II	GB	11,18
GHOST AND GOBLINS	NES	17
GHOSTBUSTERS	MS	7,25
GHOSTSBUSTERS	MD	1
GHOULS 'N GHOSTS	MD	8
GHOULS'N GHOSTS	MS	14
GHOULS'N GHOSTS	MD	1
GLOBAL GLADIATORS	MS	28
GLOBAL GLADIATORS	MD	26
GOAL	NES	2
GODS	MD	28
GODZILA	NES	25
GODZILLA	GB	15,17
GOLDEN AXE	MS	1,18
GOLDEN AXE	MD	2,3
GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
GOLF	GB	2,3
GOOF TROOP	SN	27
GOONIES	NG	18
GOONIES 2	NES	15, 18
GP MONACO	MD	1
GRADIUS	SN	19
GRADIUS III	SN	20
GREMLINS 2	NES	14,3
GUERRILLA WAR	NES	11
GYNOUG	MD	10,17
HARD DRIVING	LX	8
HELLFIRE	MD	13
HERZOG ZWEI	MD	12
HOOK	GB	19
HOOK	MCD	28
HOOK	NES	21
IKARI WARRIORS	NES	2,4
INDIANA JONES	MS	19
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	MD	26
IRONSWORD	NES	8,4
ISOLATED WARRIOR	NES	4
JACKIE CHAN	NES	17
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
JAGUAR XJ 220	MCD	27
JAMES BOND JR.	SN	25
JAMES BOND. THE DUEL	MS	26
JAMES POND	MD	3
JJ AND JEFF	TG	16
JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
JURASSIC PARK	MD	27,27
KENSEIDEN	MS	8,11
KICKLE CUBICLE	NES	7,12
KID CHAMELEON	MD	22
KIRBY'S DREAM LAND	GB	18
KIRBY'S DREAMLAND	GB	19
KLAX	GG	21
KLAX	MD	12
KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25
KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE	MD	27
LAST BATTLE	MD	4
LEMMINGS	GG	26
LEMMINGS	MS	23
LEMMINGS	NES	24
LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
LOCK´N CHASE	SN	24
LOS SIMPSONS	NES	9
LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
LOW G MAN	NES	12,15
LOW-G-MAN	NES	12
LUCKY DIME CAPER	GG	28
MAGIC SWORD	NES	28
MARIO IS MISSING	SN	26, 29
MARVEL LAND	MD	15
MASTER OF DARKNESS	MS	20
MAZIN WARS	MD	27
MEGA MAN 2	NES	19,3, 9
MEGAMAN	GB	9
MEGAMAN 3	NES	14,17
MEGAMAN 4	NES	22,
MEGAMAN II	GB	15,25
MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8, 10
MERCENARY FORCE	GB	20
MERCS	MD	25
METROID	NES	6,15,4
MICKEY MOUSE	GB	15
MICKEY MOUSE	GG	3
MICKEY MOUSE	NES	4
MICROMACHINES	NES	28
MIGHT & MAGIC	MD	5
MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
MOONWALKER	MD	1,8,16
MORTAL KOMBAT	GG	28
MORTAL KOMBAT	MS	26

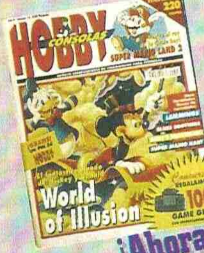


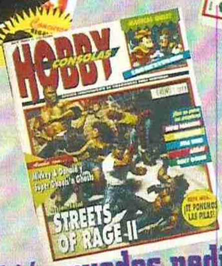






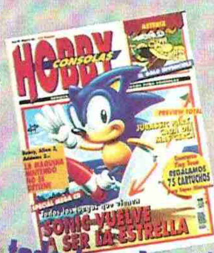


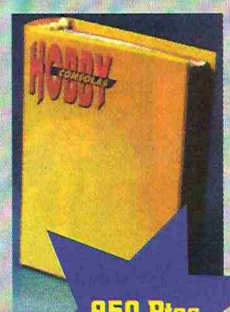












¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!

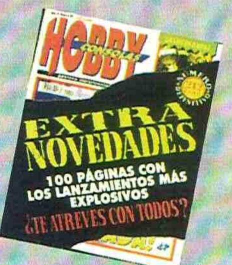
TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	GG	10,23
OUT RUN	MS	19
OUT RUN	MD	7,8,8
P.O.W.	NES	12
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PILOTWINGS	MS	20
PIN-BOT	NES	7
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7
PIPE DREAM	GB	7,1
PIT-FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPULOUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
PREDATOR 2	MD	21
PREDATOR II	MD	15
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23
PRO WRESTLING	MS	22
PROBOTECTOR	GB	19
PROBOTECTOR	NES	1
PSICHOSIS	TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	25
PUTT . PUTTER	GG	9
QUAACKSHOT	MD	7
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE	GB	14
R-TYPE	MS	9,2
RACKET ATTACK	NES	7
RAD RACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
RASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF	SN	17
ROAD AVENGER	MCD	26
ROAD RASH	MD	7,15
ROBOCOD	MD	8
ROBOCOD: JAMES POND II	MD	10
ROBOCOP	NES	6,9,3,5,19
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26
ROBOCOP 3	SN	25
ROGER RABBIT	GB	21
ROLLING THUNDER	MS	24
ROLLING THUNDER II	MD	17
SALAMANDER	NES	9
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8
SCRAPYARD DOG	LX	8
SHADOW DANCER	MD	1
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17
SHADOW WARRIORS	GB	17,21
SHERLOCK HOLMES	MCD	28
SHINOBI	GG	7,4
SHINOBI	MS	1,17
SHINOBI II	GG	19
SILPHEED	MCD	27
SIMCITY	SN	17

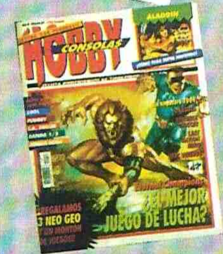
TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
SKWEEK	GG	24
SLIDER	GG	12,25
SLIME WORLD	LX	10, 18
SMASH TV	SN	13,17
SNOW BROS. JR.	GB	14, 23
SNOW BROTHERS	NES	26
SOCCER BROWL	NG	19
SOL FEACE	MCD	26
SOL-FEACE	MD	24
SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7
SOLOMON'S CLUB	GB	22
SOLOMON´S KEY	NES	1
SONIC	GG	13,15
SONIC	MS	10,16,5
SONIC	MD	2,8,10,11
SONIC 2	GG	19
SONIC 2	MD	17,19
SONIC 2	MD	29
SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27
SONIC II	MS	20
SONIC	MD	29
SPACE HARRIER	GG	7
SPACE HARRIER	MS	9,10,2
SPACE HARRIER	TG	12
SPACE HARRIER II	MD	2
SPIDERMAN	MS	5
SPIDERMAN	NES	4
SPLATTER HOUSE	TG	10
SPLATTER HOUSE 2	MD	22, 25
SPLATTERHOUSE 3	MD	24
SPY VS SPY	MS	22
STAR TREK	GB	25
STAR WARS	NES	14
STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27
STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28
STREET GANGS	NES	16
STREET OF RAGE	MS	26
STREETS OF RAGE	GG	27
STREETS OF RAGE	MD	15,18,23
STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28
SUNSET RIDERS	MD	27
SUPER CASTELVANIA 4	SN	20
SUPER GHOULS'N GHOSTS	SN	14
SUPER HANG ON	MD	2
SUPER HUNCHBACK	GB	18
SUPER JAMES POND	SN	27
SUPER LEAGUE	MD	6
SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15
SUPER MARIO BROS	NES	10
SUPER MARIO BROS 2	SN	29,
SUPER MARIO BROS 3	NES	12
SUPER MARIO BROS 3	SN	29
SUPER MARIO KART	SN	19,21,29
SUPER MARIO LAND	GB	
7,9,10,16,16,5,29		
SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29
SUPER MARIO LAND 2	SN	29
SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29
SUPER MONACO GP	MD	5,7
SUPER MONACO GP 2	GG	17
SUPER OFF ROAD	SN	24
SUPER PARODIUS	SN	19,19
SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25
SUPER R-TYPE	SN	11,13
SUPER SHINOBI III	MD	27
SUPER SOCCER	SN	15
SUPER SPY HUNTER	NES	14
SUPER STAR WARS	SN	22,27
SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26
SUPER TURRICAN	SN	27
SUP´ER MARIO WORLD	SN	29
T.M.H.T.	GB	1
TAZ-MANIA	MD	14,16
TAZMANIA	MS	26
TEAM USA BASKETBALL	MD	16
TENNIS	GB	10,13,19
TENNIS ACE	MS	2,4
TERMINATOR 2	GB	8,12,25

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
TERMINATOR I	MD	25
TETRIS	GB	3
THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20
THE FLINTSTONES	MS	13
THE FLINTSTONES	MD	27
THE GOONIES II	NES	2
THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
THE INMORTAL	MD	20
THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
THE LOST LEVELS	GB	29
THE LOST LEVELS	SN	29
THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
THE SIMPSONS	NES	10
THE TERMINATOR	MS	21
THUNDER FORCE II	MD	2
THUNDER FORCE III	MD	12
THUNDER FORCE IV	MD	19
THUNDER HAWK	MCD	27
THUNDERFORCE III	MD	6
THUNDERFORCE IV	MD	17,18
TIGER HELI	NES	4
TIGER ROAD	TG	10
TIME GAL	MCD	27
TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
TINY TOONS	GB	20
TOM & JERRY	NES	21
TOP GEAR	SN	24
TOP RANKING TENNIS	GB	28
TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
TORTUGAS NINJA	NES	4
TORTUGAS NINJA II	NES	20
TORTUGAS NINJA IV	SN	17
TOTALLY RAD	NES	20
TRACK AND FIELD II	NES	3
TRANSBOT	MS	3
TRUXTON	MD	1,17
TURRICAN	GB	16,20,23
TURRICAN	MD	7,9
TURTLES 2	NES	23
TURTLES IV	SN	23
VIGILANTE	MS	8,11
VIKING CHILD	.LX	7
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	MD	17
WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
WIMBLEDON	MS	20
WIMBLEDON TENNIS	GG	16
WINBLEDOM TENNIS	GG	21
WOLFCHILD	MS	28
WONDER BOY	GG	3,10, 22
WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
WONDERBOY 3	GG	20
WONDERDOG	MCD	20
WORLD CUP	GB	13,3,21
WORLD CUP	NES	9,5
WORLD HEROES 2	NG	23
WORLD OF ILLUSION	MD	25
WORLD WRESTLING	NES	8
WWF	NES	13
WWF SUPERSTARS	GB	6
YOSHI'S COOKIE	NES	27
ZAXXON 3-D	MS	12

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama a los Teléfonos (91) 654 84 19 / 654 72 18 de 9 a 14 y de 16 a 18,30 h. o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.











TRIBUNA ABIERTA

Está claro que con vosotros no se puede andar uno con chiquitas. Os decimos que seáis críticos con nosotros y un poco más y tenemos que enviar a media redacción al psiquiatra, a recuperarse de la depresión... Bueno, la verdad es que no ha sido para tanto. Como siempre, ha habido opiniones para todos los gustos que han reflejado puntos de vista muy diferentes. Pero como prometimos que íbamos a someternos a vuestras duras críticas, hemos dejado a un lado los halagos -para eso ya tenemos a nuestras abuelas-, y saltamos a la palestra dispuestos a recibir tomatazos en el rostro. Por cierto, no hemos podido resisitir la tentación de contestar algunas cartas. Lo sentimos por otras compañías que no han tenido esta oportunidad, pero... ¡alguna ventaja tendrá que tener hacer una revista! ¿no?

Fco. Javier Puerto (Cádiz)

"...Creo que en un 70% de los casos vuestro comentario es bastante correcto, pero el 30% restante es desastroso.
...vosotros, como "expertos", deberíais calentaros más la cabeza a la hora de comentar un juego, y no poner tantas chorradas (pensad que la "audiencia" de la revista se está ampliando y ya no la leen sólo niños. Yo y mi grupo de amigos la compramos, y ya hemos superado los 20).

Raquel Machín. 12 años.(León)

"Hola. Me decidí a escribir cuando mirando la Hobby Consolas de meses anteriores vi un adelanto de los juegos de «La Bella y la Bestia». ¡Sois bobos! Yo no voy a comprar el juego de Bella porque sea una chica o el de «Barbi». Y eso que decís de que las chicas no están en este mundillo (o insinuar) es una chorrada idiotez ¡MACHISTAS!. Yo sé mucho más de consolas y juego mucho mejor que todos mis amigos jugones.
Otro apartado: los comentarios que hacéis son cortísimos".

Nota de H.C.: *Sabíamos que eras una chica antes de leer la carta. Por lo del sobre rosa, más que nada... Venga, tranquila Raquel, no te enfades con nosotros. Es broma. Nos encanta tener LECTORAS con tanto carácter como tú. De verdad.*

Rubén Calvo. 16 años. (Guadalajara)

"...pero donde más disgustado estoy (y a mi entender bastantes) con vosotros, es en los comentarios sobre los juegos malos o mediocres. Me explico, en todas vuestras puntuaciones sobre los juegos, tenéis la tendencia de puntuar a la alza, y eso puede ser perjudicial para los lectores y beneficiar al juego malo. Esto se solucionaría si a los juegos malos o mediocres no se les tuviera compasión, y criticarlos tan duramente que a la compañía que hubiera sacado el juego se le cayese la cara de vergüenza y no le dieran ganas de sacar otro juego malo en la vida".

Julián Ibarra. 64 años. (Valladolid)

"En mi modesta opinión, generalmente las puntuaciones que les son otorgadas a los videojuegos por ustedes son demasiado altas (deberían ponerles más puntos negativos)...

...Me parece que el ajuste de dificultad debería influir más en las puntuaciones de los juegos. Creo que no se debería dar una puntuación de más de 90 a un juego que se puede acabar el primer día. Y en algunos casos, a la primera partida. (Tengo el testimonio de mi nieto de que me terminé «Aladino» a la primera partida"

Antonio García. 16 años. (Alicante)

"Bien, en mi opinión vuestros comentarios son en ocasiones "infantiles" o sea, que decís tonterías impropias de unos adultos como vosotros, creyendo que vuestros lectores son "tontos". P. ej: Odio ahogarme bajo el agua (Tte. Ripley, -Lo peor- Sonic 3, H.C. 30). Como esta absurdez, muchísimas más. Además de esto me he fijado que puntuáis a todos los apartados del juego de forma similar en la mayoría de las ocasiones; si a los gráficos le dáis un 80, a la música un 82, etc... ¡Ah!, también puntuáis un poco alto".

The Terror from Outer Space (Coslada)

"...vuestro problema es que dáis una opinión demasiado subjetiva, personal, sin contrastar las opiniones de otros colaboradores. ...Todo esto nos lleva a una sola conclusión: se deberían mostrar opiniones no de uno, sino al menos de dos "comentaristas".

...Mi pregunta es ¿Por qué ignoráis en la redacción cualquier cosa que vaya en contra de Nintendo y publicáis toda clase de ataques hacia Sega?.

...se os nota demasiado la "vena" nintendera. Estamos hartos de que critiquéis al Mega CD aludiendo a su falta de colorido... hartos de oir que la Game Gear tiene problemas de visibilidad... y hartos de lo mal informados que estáis sobre Sega en general.

...no entiendo cómo una autodenominada "revista independiente" muestra sus preferencias de forma tan descarada.".

Nota de H.C.: Oye, The Terror from Coslada, o como te llames. Lamentamos decirte que estás en un grave error, pero aprovechamos tu carta para aclarar las dudas que puedan existir sobre uno de los temas que has planteado. Las puntuaciones de los juegos no son fruto de la opinión de un único "comentarista", como tú dices. Los cartuchos que llegan a H.C. son vistos por todos los redactores y, a la hora de puntuarlos, se tienen en cuenta las opiniones de toda la redacción. El "comentarista" expresa sus gustos y puntúa, pero siempre contrastando ideas con el resto de compañeros.

Eduardo Martinez. 22 Años (Madrid)

"En los comentarios de juegos sois bastante injustos. Yo diría que a la hora de escribir tenéis cierta inclinación hacia Sega. Yo soy un Nintendo aficionado y muchas veces me dan asco las indirectas que mandáis sobre Nintendo y a Sega (a favor). Deberíais poner más cosas de Nintendo porque ya estoy harto. Os debería dar vuegüenza que no hayáis hablado todavía del Proyect Reality...

Además, a los juegos de Sega los ponéis por las nubes, y a los de Nintendo, a veces.

A ver, decidme ¿cuántas veces en la portada ha salido Sega o Nintendo? Es una vergüenza. No os quiero ofender, pero seguramente Sega os paga dinero para...

Muy atentamente, un Nintendo aficionado".

Nota de H.C.: Muy atentamente, muy atentamente... ¡Pero si sólo te ha faltado acusarnos de malos tratos, de tortura psicológica y de perversión de menores!

Ramón "Hot Pawn" Benitez. (Chiclana)

"...Mención aparte merecen vuestros comentarios sobre los juegos (Parece que Sega y Nintendo os pagan un sobresueldo). No sé qué habilidad tenéis, que nunca dais una información objetiva sobre el juego. Mi primo pequeño valora los juegos mejor que vosotros. Por si no lo sabéis el "Total" se debe calcular sumando todas las puntuaciones y dividiendo entre el número total de éstas (¿o es que no tenéis calculadora?"

Nota de H.C.: Ya vemos que se te dan muy bien las matemáticas, pero el "Total" no es la nota media, es una valoración general del juego.

TRIBUNA ABIERTA

Iván Díez (De Madrí)

"¿Que si sóis justos en los comentarios? Sin duda alguna NO. ¿Por qué? La respuesta es sencilla: a veces os fijáis mucho en el apartado técnico y olvidáis lo más importante, la diversión. Además, hay algunas/os redactores/as que sencillamente no saben puntuar (que me disculpen Cruela de Vil, Boke, Teniente Ripley, menos Lolocop, ya que contra él no hay nada".

Guillermo Herráez. 16 años (Salamanca)

Aparte de ser la mejor revista de videojuegos que existe en el panorama español... la sección Lo Más Nuevo, que renováis continuamente, es una manera muy buena, casi insuperable de comentar los juegos: desde la cantidad de fotos, al resumen de por sí, al comentario de vuestros colaboradores y a la tabla de puntuaciones, que contiene todos los aspectos a tener en cuenta para comprar un juego, o para jugar con él.

Yo creo que sois imparciales con las consolas (de unas habláis más, pero es cuestión de los juegos que salgan al mercado).

...creo que sois justos con los comentarios de los juegos, aunque cabe destacar que vuestras puntuaciones no suelen bajar de los 50 puntos...

Nota de H.C.: Esto es para que veáis que también han llegado cartas que nos dicen que no lo estamos haciendo tan mal... (Y han llegado muchas, de verdad, aunque después de haber leído todas las otras cueste bastante creerlo...)

Santiago Carboneres. 18 años. (Alzira)

"Como deberían hacer todos los consoleros, compro esta revista, pero no por sus inadecuadas puntuaciones (lo siento mucho), sino por sus magníficos reportajes y por la gran variedad de apartados que tiene.

...Vuestras puntuaciones son injustas para algunos juegos. Yo pienso que alguna compañía con mucho renombre os paga para que alguno de sus juegos estén en la élite.

...no sois sinceros con los lectores. Dichos lectores se fían y chasco. Vosotros os guiáis por el dinero, confeccionáis vuestra lista particular sin contar con las opiniones de los consoleros. No me explico cómo aquella vez que hicísteis una votación para el Mejor Juego del Año, empataran «Eternal Champions» y «Street Fighter II». ¡¡Recibís miles de cartas!! Que coincidencia , ¿no?. Hobby Consolas=Manipulación. En definitiva, no me fío de vosotros. Una revista que está pagada (y que se nota), no es de confianza

P.D.: Puede que esté equivocado. Si lo estoy, hacédmelo saber a mí y a todos los lectores".

Nota de H.C.: Lamentamos muchísimo que pienses así. De verdad. Pero gracias por ser tan sincero y por habernos dejado abierta la posibilidad de demostrarte que estás equivocado. ¡Estáte seguro de que lo haremos!

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

Como este mes os habéis despachado a gusto, os proponemos un tema más tranquilito (sí, sí...): ¿Qué opináis de los cartuchos y las consolas "piratas"?

SUPER

CLAYMATES

Aprende a modelar

■ Consola: Super NIntendo
■ Compañía: Sony
■ Lanzamiento: Julio





Interplay va a volver a la carga con un cartucho que emplea de nuevo la asombrosa técnica de animación que tan buenos resultados obtuvo en el exitoso «Clayfighters». En esta ocasión se van a dejar de lado las peleas cuerpo a cuerpo, para crear un alucinante juego de plataformas en el que tendréis que asumir el papel de Clayton, retoño del profesor Putty que, como supondréis, ha sido secuestrado. En el papel de Clayton podréis remodelar vuestro cuerpo en cinco criaturas de barro diferentes, para recorrer los 25 niveles que compondrán este atractivo juego.

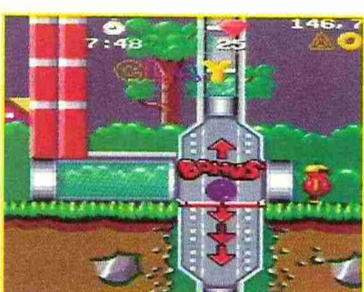
Para lograr esta maravilla han sido necesarias nada menos que 25 figurillas de barro, que previamente han sido modeladas y fotografiadas desde todos los ángulos. El resultado: una definición gráfica pocas veces vista y unos personajes que parece que van a saltar de la pantalla de un momento a otro.

Ya veis, este verano no será necesario salir de casa para jugar con el barro. Bastará con que conectéis vuestra Super.









BATTLECORPS

Batalla en CD

■ Consola: Mega CD
■ Compañía: Core
■ Lanzamiento: Septiembre

De la mano de Core seréis trasladados hasta un planeta conocido como Mandlebrot`s World, donde deberéis evitar que un preciado elemento llamado Meridium caiga en malas manos. Para afrontar este reto, deberéis convertiros en miembros de un cuerpo de élite especial, los Battlecorps.

En el fragor de la batalla disfrutaréis de unas melodías súper marchosas, así como de unas explosiones de lo más contundente. Y ello mediante una perspectiva subjetiva con la que atravesaréis alucinantes decorados en 3D.





THE

Jugando a los soldaditos

■ Consola: Super Nintendo - Mega Drive
■ Compañía: Microprose
■ Lanzamiento: En breve

Todo lo que se pueda decir de este juego es poco, porque estamos ante un auténtico bombazo para los 16 bits de Sega y Nintendo. Y es que no le faltará de nada: tendrá toda la jugabilidad del mundo, una adicción a prueba de bombas, unos gráficos muy cuidados y unas melodías que dejarán a la altura del betún a las canciones más cañeras del momento.

Thug, Scientist, Mercenary, Gentleman, Navvie y Brigand serán los personajes que se enfrentarán al caos, o lo que es lo mismo, al Barón Fortescue y su diabólico invento que ha convertido a los





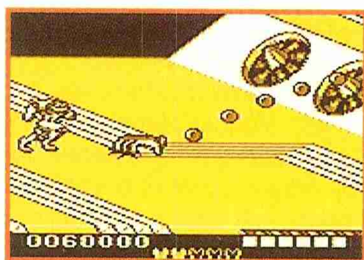
DOUBLE DRAGON & BATTLETOADS

Cóctel de héroes

- Consola: Game Boy
- Compañía: Sony
- Lanzamiento: Julio

Sony Imagesoft lanzará al mercado un fabuloso «beat`em up» en el que unirán sus fuerzas los tres protagonistas de «Battletoads», Zitz, Rash y Pimple, y los hermanos Billy y Jimmy Lee, los de «Double Dragon», para acabar con sus respectivos rivales.

Un cartucho tan alucinante como sus protagonistas, que os trasladará desde la portátil de Nintendo hasta lo más recóndito del Universo, gracias a un repertorio de golpes, ataques especiales y demás lindezas que harán las delicias de los amantes de la acción.





JIMMY CONNORS TENNIS

Métete el tenis en el bolsillo

- Consola: Game Boy
- Compañía: Ubi Soft
- Lanzamiento: Sin determinar





Una gloria del tenis mundial va a regresar a las pistas para mostrar su buen estado de forma. Se trata de Jimmy Connors, que vuelve gracias al cartucho que Ubi Soft ha realizado para Game Boy.

Con este juego podréis demostrar vuestras dotes tenísticas, mientras participáis en los torneos de más renombre. Un cartucho muy bien realizado y súper manejable, que hará que el tenis se convierta en vuestro deporte portátil favorito.

E CHAOS ENGINE











hombres en máquinas asesinas. Cada uno de ellos poseerá una cualidad específica que le convertirá en el mejor en su campo, y además podrán mejorar sus habilidades y sus poderes mientras sigan vivos.

A partir de este planteamiento se desarrollará un entretenidísimo juego en el que asumiréis el papel de uno de los seis personajes para afrontar, valiéndoos de una perspectiva aérea, 16 trepidantes niveles llenos de trampas, enemigos, pasajes secretos y demás ingredientes.

Microprose ha realizado dos versiones idénticas del mismo juego, una para Super Nintendo y otra para Mega Drive. Dos cartuchos que no debéis pasar por alto.









SUPER

TOMCAT ALLEY

Ídolos del aire

- Consola: Mega CD
- Compañía: Sega
- Lanzamiento: En breve





Sega va a lanzar al mercado un nuevo compacto que está dispuesto a dejar alucinados a todos los poseedores del Mega CD. Se trata de un arcade de simulación totalmente digitalizado, en el que os veréis convertidos de la noche a la mañana en operadores de radar de un F-14 Tomcat. Vuestra misión en esta película interactiva que tiene lugar sobre el desierto mejicano, consistirá en recibir las órdenes por radio, decidir el rumbo de vuelo y, sobre todo, apuntar y pulsar el botón de disparo con certeza para destruir a los aviones enemigos. Así, os esperarán siete misiones diferentes en las que tendréis que demostrar vuestras cualidades como expertos en el arte de pilotar.











KNIGHTS OF THE ROUND

Hechizos y leyendas

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Capcom
- Lanzamiento: Sin determinar





Gracias a Capcom podréis revivir en pleno siglo XX una grandiosa leyenda, la odisea del rey Arturo y los caballeros de la Tabla Redonda.

«Knights of the Round» saltará de la recreativa a los 16 bits de Nintendo con todos los elementos de un «beat`em up» de lujo. Podréis elegir entre tres personajes legendarios: el rey Arturo, Lancelot o Percival, capaces de realizar espadazos de lo más contundente.

VIRTUA

Travieso por naturaleza

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Acclaim
- Lanzamiento: Octubre

Parece que Bart Simpson le ha cogido el gustillo a las consolas, porque las visita cada dos por tres. Lo próximo que podréis ver en Super Nintendo de este simpático personaje será un alucinante cartucho en el que Bart demostrará una vez más su capacidad para sorprender.

Con la genialidad que caracteriza a los personajes de Matt Groenning, «Virtual Bart» os ofrecerá un divertido recorrido por Springfield, mientras Bart hace frente a





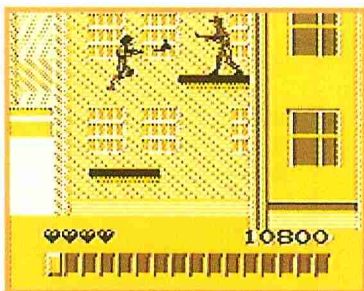
LAWNMOWER MAN

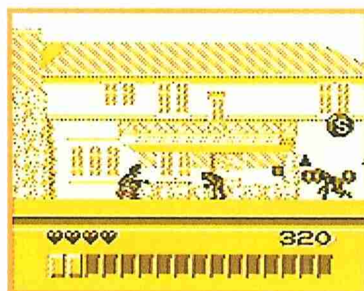
En los límites de la realidad

- Consola: Game Boy
- Compañía: Sony
- Lanzamiento: Julio

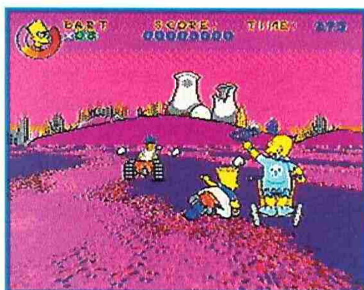
Quizás «Lawnmower Man» no os suene, pero si os aclaramos que se trata de la película «El cortador de césped» muchos ya sabréis de qué va el tema.

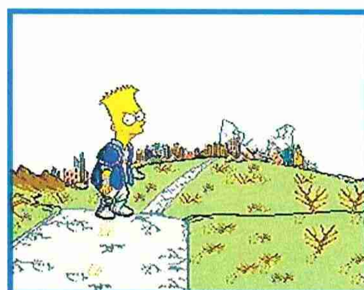
El largometraje trataba el tema de la realidad virtual. Y ahora, por obra y gracia de la portátil de Nintendo, tendréis ocasión de asumir el papel del doctor Angelo y de perseguir a Cyberjobe. Una oportunidad única de vivir una aventura de cine, que llegará de la mano de Sony Imagesoft.





BART





seis situaciones diferentes que le llevarán desde lanzar tomates (muy propio de él), conducir una moto o lanzarse por un tobogán acuático, hasta verse convertido de nuevo en un bebé. Así, el juego se convertirá en una interesante sucesión de retos que elevarán al joven Simpson a los máximos niveles de popularidad y diversión.





YUMENI MANSION

Para andar por casa

- Consola: Mega CD
- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Julio





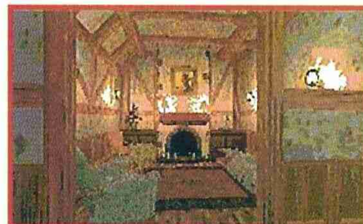




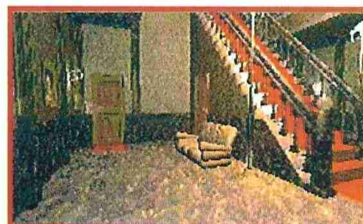
Una envolvente y fascinante historia está a punto de llegar a Mega CD bajo un halo de misterio y fantasía.

Se trata de una aventura interactiva en la que tendréis que encontrar a vuestra hermana pequeña, que mira por donde se ha ido a meter en una casa encantada. El problema será que contaréis con un tiempo límite para encontrarla, o la casa desaparecerá con vosotros y vuestra hermana dentro.

Con unos gráficos de alta definición y unas musiquillas interesantes, Sega os ofrecerá la oportunidad de adentraros en el tétrico ambiente de «Yumeni Mansion». Allí os aguardará un recorrido por diversas estancias de lo más tétrico, en las que se pondrá a prueba vuestra inteligencia y capacidad de deducción.









La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO Action Replay de Mega Drive por algún juego de Super Nintendo que sea interesante y esté en aceptables condiciones. Preguntar por Fernando. TF:986-333373.

CAMBIO consola Mega Drive por un ordenador PC, sin juegos. Atención: la Mega Drive tiene dos mandos y uno de ellos tiene además Turbo. Preguntar por Marcos. TF:93-3755129.

CAMBIO los siguientes juegos «Ecco the Dolphin» o «European Club Soccer» por «Mortal Kombat» o «NBA Jam», todos ellos de Mega Drive.
Debéis preguntar por Juan. TF:952-465365.

¡URGENTE! Cambio el cartucho «Street of Rage 2» por el «Street Fighter 2», ambos de Mega Drive. También puedo cambiar otros juegos por el «Street Fighter II». Los que estéis interesados, dirigíos a: Igor Nadal Lázaro, c/San Lorenzo, 19-1º Dcha. 42002 -Soria-.

CAMBIO el periférico Footpedal (absolutamente nuevo, aún sin utilizar, procedente de concurso) por videojuego «Tiny Toons», «Blowout» o «Chip and Dale» todos ellos para Nintendo. Interesados, preguntar por Carlos. TF:91-3141536.

CAMBIO «Mortal Kombat» de Super Nintendo (NUEVO), por «Street Fighter II Turbo» o por cualquier otro buen juego. Llamar a partir de las 10:00 de la noche. Debéis preguntar por Iker. TF:943-59255.

QUIERO INTERCAMBIAR tu «Final Fight» por algún videojuego mío. Entre ellos el «F-Zero», que es de coches. Debéis preguntar por César. TF:96-3845762.

DESEARIA CAMBIAR el juego de Mega CD «Batman Returns» por el «Silpheed». Por favor, sólo Barcelona y provincia. Llamar solamente de 21:00 a 21:30 horas. Los que estéis interesados en el cambio, debéis preguntar por Alberto. TF:93-4385754.

CAMBIO consola "Yes" compatible con Nintendo, incluyendo pistola, 2 mandos y 7 juegos, por consola de 16 bits Super Nintendo o Mega Drive con 2 mandos y un juego. Interesados, preguntar por Enrique. TF:955-400618.

CAMBIO consola Super Nintendo que incluye 6 juegos, 2 pads y cable de euroconector, por Mega CD I o II, pal a ser posible, que incluya juego. La consola Super Nintendo está valorada en 48.000 pesetas. Interesados, preguntar por Edu. Por favor, sólo Tenerife. TF:928-614183.

VENTAS

VENDO el periférico llamado Footpedal, sólo para Nintendo original, al módico precio de 4.000 pesetas. Es una novedad. Interesados, preguntar por Carlos. Llamar de 6:00 a 7:00 de la tarde. TF:96-6702602.

VENDO los siguientes juegos de Master System: «Sonic Chaos», «Star Wars», «Jungle Book» y «Cool Spot» por 3.000 pesetas. Y «Sonic», de la misma consola, por 2.000 pesetas. También vendo la consola Master System con «Sonic», «Alex Kid» y con un mando por sólo 4.500 pesetas. Debéis preguntar por Roberto. TF:91-4748854.

VENDO los juegos: «World Heroes» de Super Nes, «Fatal Fury», «Hockey'93», «Whiprush» y «Street of Rage» de Mega Drive, así como «Street Fighter II» de Super Nes, y «Bionic Comando», «Metroid», «Turtles» y «Double Dribble» de Nintendo. Preguntar por Ferrán o por Alex. Precios a convenir. TF:93-3305663.

SUPER OFERTON No os perdáis esta oferta: vendo Mega CD II y el juego «Silpheed», por tan solo 40.000 pesetas. Por supuesto sin usar, y con tan solo una semana. Exclusivamente llamadas de Madrid. Llamar de 18:00 a 22:00 horas, y preguntar por Iván. TF:91-5051945.

VENDO Nintendo con dos mandos, pistola (todo en su caja) y los juegos: «Super Mario Bros 3», «Duchunt», «Iñaki Warriors» y «Golf», por 12.000 pesetas. Sólo desde Barcelona. Llamar por las tardes. TF:93-4227317.

VENDO este par de interesantes cartuchos de Super Nintendo: «Street Fighter II», incluyendo instrucciones, y «U.N. Squadron», con caja e instrucciones. Vendo los dos por 13.000 pesetas. Llamar de 16:00 a 22:00 horas. Los que estéis interesados, preguntar por Fernando (hijo). TF:967-214981.

VENDO un juego de gran calidad: «Snow Brothers» de Nintendo, con caja e instrucciones, al precio de 3.000 pesetas. Preguntar por Santiago. TF:964-218051.

ME GUSTARIA VENDER consola Mega Drive incluyendo tres juegos por 10.000 pesetas. Está en buenas condiciones. Preguntar por Javi. Sólo desde Vizcaya y Huesca. ¡Lo más urgente posible! TF:94-4602244.

VENDO juego de Game Boy: «Terminator 2». Completamente nuevo. Precio a convenir. ¡Barato! Los que estéis interesados en la compra, debéis preguntar por Marta. TF:91-7255750.

VENDO los siguientes juegos: «Mortal Kombat» y «Super Mario World» de Super Nintendo, por 10.000 pesetas, y el «Sonic 2» de Master System por 3.000 pesetas. Por favor, sólo desde Madrid. Interesados, preguntar por Alberto. TF:91-5934049.

¡GANGA! Vendo consola Nasa compatible con Nintendo, con un montón de juegos. Por si fuera poco, también vendo Game Boy con el «Tetris». Sólo por 19.000 pesetas. Preguntar por Carlos. TF:96-6702602.

VARIOS

VENDO O CAMBIO Nintendo con dos mandos, 11 juegos y pistola por 30.000 pesetas, o cambio por Mega Drive con dos mandos y 4 juegos. A ser posible que uno de ellos sea de fútbol. Interesados, llamar por las tardes. Preguntar por Raúl. TF:91-3157031.

VENDO consola Master System y 15 juegos, o la cambio por Mega Drive y tres buenos juegos como «Street Fighter II», «Mortal Kombat» o «Sonic 2». Llamar de 6:00 a 9:00 horas de la tarde, pero sólo desde Barcelona y alrededores. Preguntar por Carlos. TF:93-3226558.

CAMBIO consola Nintendo con dos mandos y dos juegos, por Super Nintendo o Mega Drive (cualquiera de las dos me vendría muy bien). O la vendo por 17.990 pesetas, precio real: 28.990 pesetas. Los interesados en el cambio, preguntar por Bernat. TF:93-8726260.

CAMBIO consola Master System II, incluyendo 5 excelentes juegos y 2 mandos, por una Mega Drive con algún juego, o vendo por 20.000 pesetas. Sólo desde Barcelona. Preguntar por Jordi. TF:93-3032167.

VENDO consola Nintendo con los siguientes juegos: «Super Mario Bros 3», «Ducktales», «The Simpsons», «Terminator 2» y «Adventure of Lolo 3» por 18.000 pesetas. O si lo preferís, la cambio por consola Super Nintendo con un juego. Interesados, preguntar por Enrique. TF:985-335991.

CAMBIO los juegos: «Golden Axe II» y «Street of Rage 2» por algunos de éstos otros: «Jungle Strike», «Flashback», «Sonic 3» o «Robocop Vs Terminator». O si lo preferís, también cambio «Street of Rage 2» por «Sonic 2». En todo caso, preguntar por Alberto. TF:952-612110.

VENDO O CAMBIO un buen número de juegos de Master System, Game Gear y Game Boy. También me gustaría intercambiar algunos juegos de PC, Msx y Commodore 64/N28. Los que estéis interesados, preguntar por Albano. TF:983-354143.

VENDO O CAMBIO consola portátil Game Boy incluyendo seis juegos. La intercambio por algunos juegos de Super Nintendo. Quienes estén interesados en la compra o el canje, deben preguntar por José Antonio. TF:93-8449369.

TENGO una consola Nintendo en buenas ccondiciones y me gustaría cambiarla o venderla, arreglando la diferencia. Preguntar por David. Sólo Madrid y provincias. TF:91-6145572 y 91-8132180.

La Gran Ocasión

VENDO O CAMBIO los siguientes juegos de Super Nintendo: «Super Tennis», «F-Zero», «Super Mario World», «R-Type», «Street Fighter II», «Super Soccer» y «Star Wars». Llamar de 8:30 a 10:00 horas de la noche. Debéis preguntar por Nando.
TF:981-762208.

COMPRAS

ME GUSTARIA comprar el cartucho «Megaman 4» de Nintendo, ya sea español o americano. En cualquier caso, el juego debe estar en buenas condiciones y funcionar correctamente. Precio a convenir entre los dos. Debéis preguntar por José Manuel.
TF:955-336296.

COMPRO cualquier juego de Game Gear por 500 pesetas. Interesados llamar de 4:00 a 5:00 horas de la tarde. Preguntar por Iván. Sólo Barcelona. Eso sí: los juegos que estén en perfecto estado.
TF:93-3509731.

COMPRO cable audio vídeo o euroconector para Mega Drive. El precio a convenir. Escribir a: Francisco Rodilla Pérez, c/Ramón Olleros, Plaza Mayor, 30-7º B. 37700 -Béjar- (Salamanca).

COMPRO juegos para Mega Drive siempre que estén en buen estado. Los compro al precio de 2.000 pesetas. Interesados, preguntar por Pablo.
TF:951-234723.

DESEARIA COMPRAR consola Mega Drive que incluya algún juego. Precio a discutir por ambas partes. Llamar a partir de las 7:00 de la tarde, y preguntar por Nacho.
TF:91-6389100.

ME URGE comprar el juego de rol «Phantasy Star» para Master System, siempre que esté en buenas condiciones. Los que estéis interesados, preguntar por Daniel.
TF:956-514872.

COMPRO el cartucho «Jungle Strike» para Mega Drive, incluyendo, por favor, el manual de instrucciones. Estoy dispuesto a pagar por él hasta 11.000 pesetas. Preguntar por Gonso.
TF:93-2098054.

COMPRO caja e instrucciones del juego «Desert Strike» de Mega Drive. Preguntar por Rubén. Sólo Santiago. Llamar de lunes a jueves, por las tardes.
TF:981-562089.

COMPRO juego de Super Nintendo, si puede ser «The Legend of Zelda». De 4.000 pesetas para abajo. Preguntar por José Carlos. Llamar de 18:00 a 19:30 horas.
TF:924-898102.

CLUBS

¡ATENCION! Cualquier duda que tengáis sobre el «Super Mario Kart», llamar los sábados de 3:00 a 5:00 horas de la tarde y los domingos de 10:00 a 12:00 horas, y preguntar por Jonathan. Os la resolveré con la mayor rapidez.
TF:985-5341352.

ME GUSTARIA formar un club de Nintendo con muchos integrantes. Habrá carnets y trucos. Preguntar por Carlos.
TF:91-5252811.

CLUB MANGAKAS, tendrás tu carnet. Mandar foto. Pueden entrar en él poseedores de cualquier consola. Debéis escribir a: Domingo Camargo Piqueras, c/Ciudad de la Plata, 8-1º B. 07006 -Palma de Mallorca- (Baleares).

HOLA me llamo Ignacio Javier y me gustaría que me dierais algún truco para que el «Spiderman-X» de Super Nintendo no sea tan difícil. Espero que alguno de vosotros me eche una mano. Muchas gracias.
TF:91-4333020.

ME GUSTARIA formar un club de chicos y chicas, para intercambiar trucos de las videoconsolas: Nasa, Nintendo o PC. Escribid a: Alejandro González Palacios, c/ Sinforiano Madroñero, 3º C 6º A. Valdivia, 10. 06011 -Badajoz-.

ME GUSTARIA conocer a consoleros que tengan Mega Drive, el Mega CD o la Game Gear. Para intercambiar trucos, cartas y hacer amigos. No importa la edad, escribe a: Albert Rubio Márquez, Paseo. Marítimo, 370 apto, 15. 08860 -Castelldefels- (Barcelona).

SI QUEREIS pertenecer a un club de nintenderos, llamad. Vendo o cambio «Kwirk», precio a convenir, o cambio por «Kirby´s Dream Land». Somos de Almería. El juego que ofrezco ¡NO ESTA USADO! y se puede comprobar. Preguntar por Jorge. Llamar de 13:00 a 15:00 horas de la tarde.
TF:951-237962.

MANDAME una carta con una lista de los juegos de Mega Drive que tengas y te enviaré todos los trucos que conozca. Preguntar por Mariano (hijo).
TF:91-6732202.

SI TIENES alguna consola de Nintendo, lo tuyo es formar parte de "Hobby Nintendo". Admitimos personas de todas las edades. Si quieres ser socio de este club, llama a partir de las 19:00 horas y pregunta por Jaime.
TF:91-5631900.

SI TIENES una consola de 8 bits y quieres formar parte del club "Jaker", llámame. Así, tendrás oportunidad de conseguir trucos, regalos, etc... Preguntar por Dani.
TF:93-3477103.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ____

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... **LOCALIDAD** ................................**PROVINCIA**...............................**TLF**.............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial..

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

...Y SI PIDES POR TELEFONO LLAMA A ESTE NUMERO

91 3802892



ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

Centro Mail	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98
BADALONA	SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
BARCELONA	C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
BARCELONA	C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
MADRID	MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15 — NUEVO CENTRO
MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72
MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ TEL: 677 90 24
MALAGA	C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82
SALAMANCA	TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
S.SEBASTIAN	AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
SEVILLA	C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
ZARAGOZA	CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA, TEL: 22 09 39

No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM

POWER BASE CONVERTER



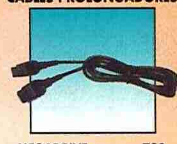
MEGADRIVE - 6490

CONTROL STICK



MASTER SYSTEM - 2590

CABLES PROLONGADORES



MEGADRIVE - 790

CONTROL PAD



MEGADRIVE - 2490
MASTER SYSTEM - 2490

PAD 6 BOTONES



MEGADRIVE - 2990

MEGASTICK



MEGADRIVE - 4690

CONTROL PAD



MASTER SYSTEM - 1590

SG PROPAD 2
6 botones



MEGADRIVE - 4990

INFRARED CONTROL PAD
2 UNIDADES/6 botones



MEGADRIVE - 7990

MEGA CD



SUPER PRECIO

39.900

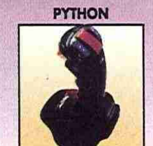


ROAD AVENGER

BATMAN RETURNS	9900	NHL HOCKEY 94	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	NIGHT TRAP (2 CD)	12900
CHUCK 2: SON OF CHUCK	9990	PRINCE OF PERSIA	8990
CHUCK ROCK	8990	PUGGSY	7990
DRACULA	9990	ROBO ALESTE	8990
DRAGON LAIR	9900	SEWER SHARK	9990
DUNE	9900	SONIC CD	8990
FINAL FIGHT	8990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
GROUND ZERO TEXAS	9990	TERMINATOR CD	10900
HOOK	9990	THUNDERHAWK	9990
JAGUAR XJ220	8990	TIME GAL	8990
JURASSIC PARK	9990	WOLF CHILD	8990
LETHAL ENFORCERS	10900	WONDER DOG	8990
MICROCOSM	8990	WWF RAGE IN CAGE	9990
MORTAL COMBAT	9990	YUMENI MANSION	11900

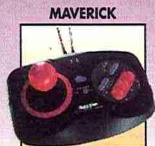
JOYSTICKS SEGA / NINTENDO

PYTHON



MASTER SYSTEM - 1995
MEGADRIVE - 2395
NINTENDO - 1795

MAVERICK



MASTER SYSTEM - 2990
MEGADRIVE - 3290
NINTENDO - 2290

PAD PROGRAMABLE



MEGADRIVE - 8990
SUPERNINTENDO - 8990

TURBO TOUCH 360



OFERTA

MD/ MS - 1990

SG SUPERBOARD



OFERTA

MD/ MS - 1990

SG FIGHTER



OFERTA

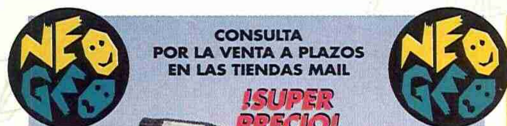
MD/ MS - 1990

SG MEGASTAR



OFERTA

MD/ MS - 1990



CONSULTA POR LA VENTA A PLAZOS EN LAS TIENDAS MAIL

¡SUPER PRECIO!

CONSOLA NEO GEO

54.990

NEO GEO+ ART OF FIGHTING

74.900

¡ATENCION!

IMPORTANTE BAJADA DE PRECIOS NEO GEO

3 COUNT BOUT	33990	NINJA COMMANDO	29990
ALPHA MISSION II	14990	PUZZLED	12990
ANDRO DUNOS	27990	RIDING HERO	11990
ART OF FIGHTING	23990	ROBO ARMY	14990
ART OF FIGHTING 2	39990	SAMURAI SHODOWN	33990
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	12330	SENGOKU	24990
BASEBALL STARS 2	14990	SENGOKU II	39990
BLUE'S JOURNEY	11990	SPIN MASTER	33990
BURNING FIGHT	14990	SUPER BASEBALL 2020	13990
CROSSED SWORDS	16990	SUPER SIDEKICKS	28990
CYBER LIP	10990	THE SUPER SPY	14990
EIGHT MAN	14990	TOP PLAYERS GOLF	12330
FATAL FURY	12990	TRASH RALLY	14990
FATAL FURY 2	32990	WIEW POINT	39990
FATAL FURY SPECIAL	33990	WIND JAMMERS	33990
FOOTBALL FRENZY	9990	WORLS HEROES	27990
GHOST PILOTS	18990	WORLD HEROES 2	34990
KING OF THE MONSTERS	13990		
KING OF THE MONSTERS 2	14990	**CONTROLADOR JOYSTICK**	**11990**
LEAGUE BOWLING	12990	**MEMORY CARD**	**5390**
MAGICIAN LORD	15990	**CABLE RF**	**3690**
MUTATION NATION	15990	**CABLE AV**	**2290**
NAM 1975	11990	**CABLE RGB (EURONECTOR)**	**2290**
NINJA COMBAT	14990	**ALIMENTADOR AC/CD**	**3790**



PRECIO SORPRENDENTE

59.900

CD32 +WING COMMANDER +DANGEROUS STREET



ALFRED CHIKEN	5990	GLOBAL EFFECT	5990	PREMIERE	3990
ALIEN BREED / QWAK	5990	INT. KARATE PLUS	3990	PROJECY X / F-17	5990
ARABIAN MIGHTS	5990	JAMES POND II	5990	ROBOCOD	5990
BUBBA'N' STIX	5990	JURASSIC PARK	5990	RYDER CUP	5990
CASTLES II	5990	LOTUS TRILOGY	5990	SEEK & OESTROY	5990
CHAOS ENGINE	5990	MEANS ARENAS	5990	SENSIBLE SOCCER	5990
D-GENERATION	5990	MICROCOSM	8990	SUPER PUTTY	3990
DISPOSABLE HERO	5990	MORPH	5990	TOTAL CARNAGE	6490
FLY HARDER	3990	NIGEL MANSELL	5990	TV SPORT DUO	5990
FRONTIER ELITE 2	5990	OVER KILL & LUNAR	5990	ZOOL	5990
FURY OF FURRIES	5990	PIMBALL FANTASIES	5990		

GAME GEAR

+COLUMNS **14.900**

4 EN 1 — PLUS



18.990 — GAME GEAR + 4 JUEGOS
SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II

22.490 — GAME GEAR + SONIC + ADAPTADOR DE CORRIENTE

MULTIMEGA

!NOVEDAD! 79.900



SONIC PACK

MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC

4.990



PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV -13900



MASTER GEAR CONVERTER -2995



WIDE GEAR -2490



FUENTE ALIMENTACION -2190



MALETIN ATTACHE -3795



HANDY POWER KIT -4900

OFERTA



MAIL VXC
VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO



91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



SUPER OFERTA CONSOLA SUPER NINTENDO 14.990



SUPER NINTENDO + FIFA SOCCER + 2 MANDOS
SUPER OFERTA 24.990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

MAVERICK 2B - 3290
PYTHON 2B - 2990
NINTENDO SCOPE + 4 JUEGOS - 7990
OFERTA
CONQUEROR 2 - 5990
INVADER 2 - 2595
PAD TRANSPARENTE - 3590
HANDY TRAY - 995
OFERTA
MALETIN - 4990
SN PROGRAMABLE - 11990
PHANTON - 5650
MULTICASE - 3390

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA)	8.990
SCOPE POUCH	5.995
MARIO PAINT	11.990
JOYSTICK PROFESIONAL TOP FIGHTER	15.990

AERO THE ACROBAT	12990
BATTLETOADS	9490
BLUE BROTHER	9990
BUBSY	9990
CORRECAMINOS	9990
CYBERNATOR	10590
F ZERO	7490
GOOF TROOP	9990
GP 1	10990
LAWN MOVER	12490
METAL COMBAT (SCOPE)	10990
MICKEY MOUSE	12990
PAPER BOY 2	8990
POP & TWIN BEE	10590
SUPER MARIO KART	7490
SUPER R-TYPE	7490
SUPER SOCCER	7490
SUPER TENNIS	7490
TUFF ENUFF	11900
VIRTUAL SOCCER	11990
WINTER OLYMPICS	12990
YOSHI'S COOKIE	11990
ZELDA	7490

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.
* EXCEPTO OFERTAS

CARTUCHOS NINTENDO

MEGAMAN 4 - P.V.P. - 7990
KIRBY'S ADVENTURE - P.V.P. - 7990
STARTROPICS - P.V.P. - 6990
INDIANA JONES - P.V.P. - 6490
JIMMY CONNORS - P.V.P. - 5990

ADVENTURE ISLAND CLASSIC	4990	ROAD BLASTER	4995
ARCH RIVAL	6990	ROBIN HOOD	6990
BASEBALL	2995	ROBOCOP III	7990
BATTLETOADS	8990	SHADOW WARRIOR	4995
BEST OF THE BEST	6490	SHADOW WARRIOR II	5995
BIG FOOT	2995	SIMON QUEST	3995
BLADES OF STEEL	2995	SNAKES REVENGE	3995
BLUE SHADOW	3995	SNOW BROTHERS	6990
DARKAMN	7990	SOLOMONS KEY	3995
DOUBLE DRIBLE	3995	SOLOMON'S KEY 2	6990
DUCK TALES	6990	SPIDERMAN RETURN	7990
DYNABLASTER	4995	STREET GANGS	4995
ELITE	3990	SUOER V'BALL	3995
FAXANADU	2995	SUPER MARIO LAND 2	7990
G. FOREMAN'S	6990	SUPER MARIO LAND 3	8990
GOAL	4995	SUPER SPY HUNTER	3995
GUERRILLA WAR	3995	TECMO CUP FOOTBALL	6990
HAMMERIN' HARRY	6990	TERMINATOR 2	8990
INDY HEAT	6990	TETRIS	6990
IRON SWORD	2995	THE FLINSTONES	8990
KICK OFF	4990	THE SIMPSON 2	6995
LEGEND OF ZELDA	4995	THE SIMPSONS	5995
LOW G MAN	2995	TOP GUN	4995
MARIO & JOSHI	6990	TOP GUN SECOND MISION	5995
MEGA MAN	3995	TORTUGAS MUTANTE S	7990
MEGA MAN II	4995	TRACK & FIELD 2	4995
NEW GHOSTBUSTER II	4995	TURRICAN	4990
PAPERBOY 2	4995	WILLOW	4995
POW	4995	WORLD WRESTLING	3995
PROBOTECTOR	4995	WRESTLEMANIA	3995
RACKETT ATTACK	4995	WWF STEEL CAGE	7990
RAIBOW ISLAND	6990	ZELDA 2	4995

OFERTAS - 1995 - OFERTAS



CONSOLA NINTENDO 6900

JOYSTICH NINTENDO



NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1995
TURBO TOUCH - 1995
N-PRO - 1995

ALADDIN - 10490 (OFERTA)
ALFRED CHICKEN - 11990
ART OF FIGHTING - 12990
ASTERIX - 9490
BATMAN RETURNS - 10590
BUGS BUNNY - 12990
CHAMPIONS SOCCER - 11990
CLAY FIGHTER - 12990
DAFFY DUCK - 12990
DRAGON BALL Z II - CONS
EMPIRE STRIKE BACK - 12990
EQUINOX - 9890
F1 POLE POSITION - 11490
FIFA SOCCER - 11990
FINAL FIGHT 2 - 12490
FLASH BACK - 9890
JIMMY CONNORS TENNIS - 9990
KICK OFF 3 - 12490
LAMBORGHINI - 11995
LETHAL ENFORCERS - 14990
LOST VIKINGS 8990
MECH WARRIOR - 12490
MIGHT & MAGIC II - 12990
MEGAMAN X - 9990
MYSTICAL NINJA - 12490
NBA JAM - 10990 (OFERTA)
NIGEL MANSELL'S - 8990
PINK PANTHER - 10990
PLOK - 7990
ROCK'N ROLL RACING - 11990
SENSIBLE SOCCER - 9890
SKYBLAZER - 9890
SOCCER KID - 11990
SPACE ACE - 11990
STAR WING - 9990
STREET FIGHTER II TURBO - 12990
SUNSET RIDERS - 12490
SUPER BATTLE TANK II - 12990
SUPER MARIO ALL STAR - 9990
THE HUMANS - 9990
TINY TOON - 7990 (OFERTA)
TOTAL CARNAGE - 12490
TROLL - 9990
TURN & BURN - 12990
TURTLES TOURNAMENT - 12990
WORLD CUP STRIKER - 12990
WORLD CUP USA 94 - 11990
YOUNG MERLIN - 12990
ZOOL - 10990

SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2 - 5490
ALIEN 3 - 6990
ANOTHER WORLD - 5490
BEST OF THE BEST - 5490
BOB - 3990
COOL SPOT - 5490
COOL WORLD - 5490
CRASH DUMMIES - 6990
DARIUS TWIN - 4900
DENNIS THE MENACE - 5490
DRACULA - 5490
EARTH DEFENSE FORCE - 4900
G.FOREMAN BOXING - 5490
GODS - 5490
JAMES BOND JR - 3990
JOHN MADDEN - 3990
JURASSIC PARK - 5490
KING ARTHUR'S WORLD - 4900
LEMMINGS - 6900
MORTAL COMBAT - 7990
MR NUTZ - 5490
NHLPA HOCKEY - 3990
PGA TOUR GOLF - 3990
PILOTWINGS - 5490
PRINCE OF PERSIA - 5490
PUSH OVER - 5490
RIVAL TURF - 6900
ROBOCOP 3 - 5490
STAR WARS - 5490
SPIDERMAN X-MEN - 5490
STREET FIGHTER 2 - 5490
SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900
SUPER ALESTE - 4900
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER DOUBLE DRAGON - 6900
SUPER G. GOHST - 5490
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 4990
SUPER OFF ROAD - 4900
SUPER PARODIUS - 5490
SUPER STRIKE GUN - 5490
SUPER SWIV - 3990
SYVALION - 5490
TERMINATOR 2 - 6990
TEST DRIVE - 5490
TOP GEAR - 6900
TRODDLERS - 5490
WARPSPEED - 5490
WHIRLO - 5490
W. LEAGUE BASKETBALL - 6990

HOBBY SHOPPING











GANADORES

SEGAVISOR (ME TOCO ROBOTNIK)

CAMISETA

Alberto Daura Oller	Reus
Iker Aróstegui Lucas	Vitoria
Luis José Gª Hernández	Salamanca
Alberto Glez. Fontfría	Barcelona
Álvaro Salazar Victorino	Trespaderne
José Tamargo Carralón	Madrid
Daniel Sánchez Arjona	Manresa
Miguel Lozano Valladolid	Madrid
Enrique García Martínez	Vitoria
Juan M. Pèrez Sánchez	Esplugas
Iván Martínez Burgues	Alcañiz
Isaac Márquez Bescós	Cervera
Rodrigo Rubio Misis	Segovia
Raúl Rubio Váquez	Zamora
Ignacio Lucas Gracia	Alcoy
Víctor Gómez Marqués	SS. de los Reyes
Carlos Proensa Mora	Móstoles
Vicente López Páez	Barcelona
Francisco Llamas Vilas	Madrid
José A. García Franco	Huelva
Hugo Medina Martín	Burgos
D. Curbelo Herrera	Pto. Rosario
José Luis Vadillo Ortíz	Móstoles
Sergio Roig Guardiola	Morella
Alfredo José Fajardo	Allbacete
Gregorio Galera	Paiporta
Luis J. Freire Montes	Orense
Fco. Yustes Ramos	Alcorcón
Enrique de la Hoz	A. de Duero
Raquel Sobrado Díaz	Turón
Iván Avilés Calleja	Cuenca
Jesús Trula Palenzuela	Algeciras
Pablo Romero Martínez	Jaén
Manuel Morales Román	Mallorca
Angel Luis Torres Pérez	Madrid
Enrique Toro Santiago	Martorelles
Ubaldo Núñez Sánchez	Los Barreros
José A. Reyes López	Arrecife
Borja Rodrigo Rubio	Altea
Antonio Ruiz Bogarín	S. S. de los Reyes
Paula Ferrer Villaplana	Moraira
Adrián Ferrer Domingo	Valencia
Omar Escudero	Valdepeñas
Angel García Pérez	Cabañas
Rafael Rivas Cuenca	Tarragona
Juan M. Bravo Moral	Córdoba
Gustavo Pérez Álvarez	Foz
Rafael Reyes Carrasco	Sevilla
Juan Sánchez Díaz	Leganés
Arnau Pascual Andreu	Gerona
Enric Llop Alonso	Hospitalet
Ana Guillén Carralón	Madrid
Iván Trujillo Fernández	Almería
Fco. Miguel Cabrera	Fuengirola
Fco. Javier Bravo Fdez.	Alcorcón
Raúl Bajo Núñez	Madrid
Javier Caparrós Illescas	Barcelona
José Manuel Soto Rubio	Zaragoza
Enrique López Cogolludo	Mora
Rodrigo de Lara Pérez	Madrid
Fco. Javier Ruiz Flores	Chiclana
Carlos Romero Gaciño	Vigo
Fco. Miguel Cuartero	Valdepeñas
Luis A. Gutiérrez Aragón	León
Santiago Trilles Castellet	Castellón
José E. Zambonino	Sevilla
Rubén Bretones Pénez	Barcelona
Antonio Oliver Arlanoy	Son Ferriol
Carolina Reol Plaza	Valladolid
Javier Gómez de Pablos	Alc. Henares
Carlos Silva Gonadar	El Grove
Penélope Ujados López	Gerona
Víctor Fernández Pérez	Castellanos de S.
Javier Martín Mateo	Roquetas de Mar
Álvaro Domínguez Gámez	Logroño
Fco. Ramos Vázquez	Málaga
Mari Carmen Díaz López	Hospitalet
Juan Ruiz Mantecón	Santander
Alfonso Anguita Moreno	Córdoba
Luis F. Paniagua Brieva	Madrid
Alaín Martín Pérez	Bilbao
Jon Gárate Larrañaga	Askoitia
David Santaella García	Málaga
Ismael Rashid Jiménez	Granada
Santi López Odriozola	Pamplona
Juan López Heredia	Hellín
Alfonso Gálvez Rguez.	Barcelona
José A. Sola González	Rubí
Jacob Hidalgo Peñuela	Málaga
Montse Melero Ceprián	Las Planas
José Luis Glez. Armas	Maspalomas
Antonio Moreno Aranda	Madrid
Rubén Sanchez Angelina	Toledo
Óscar Vallilengua	Logroño
Pedro Antonio Fdez.	Mazarrón
Manuel Luna Mellado	Dos Hermanas
Marcos Rúa Puga	Carballinos

CARTUCHO SONIC 3

Alberto Moreno Moreno	Trapaga
Pedro Alcázar Berrio	Valencia
Gonzalo Jerez	Madrid

ALADINO

Daniel Lezcano Llorente	Zaragoza
Pablo Gabas Pérez	Viella
Georges Michael Casteyllón	Meco
Andrés Ferraro	Lloret
Roberto Carlos Arroyo	Rosalejo

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

CAMISETA

Jesús Álvarez Oliver	Málaga
Javier Gil Marín	Soria
Alejandro Dávila Ruiz	Murcia
Aberto Diéguez Sánchez	Pontevedra
Manuel Villena Labrandero	Ciudad Real
Salvador Anaya Ruiz	Alicante
Fco. Talavera Ballesteros	Sevilla
Pau Alonso Selles	Barcelona
Emilio Roche Álvarez	Navarra
Rubén González Puy	Tarragona
Juan Fdez. de Sevilla	Madrid
Jose E. Moyano Capilla	Madrid
Francisco Morcillo Fortea	Albacete
Juan Martínez Castañeda	Murcia
David Vivales Pallarés	Barcelona
David Sintes Lehalle	Barcelona
Héctor Benet Navarro	Barcelona
Sergio Ríos Ramírez	Granada
Isaac Pachón Zamora	Barcelona
Roberto Carlos Arroyo	Cáceres

CARTUCHO

Valentín Villena García	Barcelona
Isaac Mora Pérez	Sevilla
Juan Franch Remolar	Castellón
Néstor Carrillo Santos	Madrid
Diego Ruiz Herrero	Asturias
Rubén Clergue Muñoz	Barcelona
Jon Mikel Retolaza	Vizcaya
Jordi Álvarez Oliver	Vizcaya
Jon Caba Alguersuari	Barcelona
Pablo Iglesias Lugilde	Lugo
José Mª Méndez Macías	Sevilla
Carlos Taracena Esteban	Guadalajara
Jon García Uriondo	Vizcaya
Javier Guijarro Minguela	Madrid
Pablo Dapena Viana	Orense
Gabriel Pastor Guzmán	Madrid
Ignacio Gil López	Madrid
Monserrat Cáceres Hinojal	Gerona
Roberto Herrero Aguilera	Madrid
Felipe Laso Meñaca	Cantabria
Sergio Alonso Niño	Madrid
Manuel Calderón Francés	Madrid
Marcelino de Fuentes	Málaga
Sergio Martín García	Cádiz
Alejandro Quintana Pérez	Barcelona
Josep Cullell Maynou	Barcelona
Fernando Glez. Moreno	Madrid
Abraham García Hita	Murcia
Juan José Traver Radiu	Castellón
Miguel Rotger Pons	Baleares

TRILOGÍA GUERRA DE LAS GALAXIAS

Eduardo Alcázar Medina	Barcelona
Sergio Salas González	Cantabria
José Bueno Jiménez	Barcelona
Cristóbal Alabert	Barcelona
Roberto Lama- Moriega	Madrid
Jesús Serrano Celada	Madrid
Jordi Vila Recarens	Girona
Alejandro Santos Sánchez	La Coruña
Eduardo Andrés Cañal	Vizcaya
Juan M. Bañuls Girona	Alicante

No le des m

y suscríbete a hobb

vas a volv

El Instituto de Matemáticas de Zurich ha calculado que cada puzzleBall puede presentar prácticamente ¡356 cuadrillones de posiciones diferentes!

355.682.548.56



Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas.=4.200 ptas.) te regalamos este exclusivo "Puzzle Ball".

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y desde las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello)



RECIBE **HOBBY CONSOLAS** EN CASA

HC - 33

Deseo suscribirme a la revista **HOBBY CONSOLAS** por un año (12 números), al precio de 4.200 pts., lo que me dá derecho a recibir gratuitamente un **PUZZLE DE SONIC**. (Oferta válida sólo para España y hasta aparición de promoción sustitutiva).

Nombre ....
Fecha de Nacimiento ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Localidad .... Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....

(Para aglilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

Formas de Pago

❏ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.

❏ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., nº ....
Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas (Madrid)

❏ Contra reembolso (supone 225 pts. más de gastos de envío y es válido sólo para España).

❏ Tarjeta de crédito nº. ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏

Visa ❏ Master Card ❏ American Express ❏

Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular (si es distinto) ....

Si eres de Canarias y deseas recibir la revista por avión tu suscripción lleva un recargo por envío aéreo de 750 pts. Por favor, marca con una cruz la forma de envío elegida.

❏ Envío Canarias por correo normal. Fecha y firma

❏ Envío Canarias por avión

HC - 33

SOLICITA TUS NÚMEROS ATRASADOS Y LAS TAPAS PARA ENCUADERNAR HOBBY CONSOLAS

❏ Deseo recibir en mi domicilio los siguientes números atrasados de **HOBBY CONSOLAS,** al precio de 350 pts. cada uno. ....
....
....
....

❏ Deseo recibir las tapas de la revista HOBBY CONSOLAS, al precio de 950 pts. (no necesita encuadernación).

Nombre ....
Fecha de Nacimiento ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Localidad .... Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....

(Para aglilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

Formas de Pago

❏ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.

❏ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., nº ....
Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas (Madrid)

❏ Contra reembolso (supone 225 pts. más de gastos de envío y es válido sólo para España).

❏ Tarjeta de crédito nº. ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏

Visa ❏ Master Card ❏ American Express ❏

(La tarjeta de crédito es válida sólo para pedidos superiores a 1.000 ptas)

Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular (si es distinto) ....

Fecha y firma

¿TE ATREVES CON EL MEJOR?

"...es garantía suficiente para disfrutar con toda la emoción del fútbol de alta escuela."
Super Juegos



"Por lo visto hasta el momento parece que la espera ha merecido la pena."
Super OK Consolas

"El mejor fútbol en Super Nintendo."
Hobby Consolas

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FIFA International Soccer te trae la más completa atmósfera de un partido de fútbol, una increíble jugabilidad y toda la profunda estrategia de lo último en simuladores de fútbol.

Elige tu equipo de entre las 30 selecciones nacionales disponibles y enfréntate hasta con 8 jugadores en una abrumadora liga.

El mejoradoEA SPORTS StadiumSound™ con su reproducción de sonido estéreo te sumergerá en la acción en tres dimensiones cuando controles a los jugadores de tu equipo, con los que podrás realizar cualquier truco con el balón, desde chilenas acrobáticas hasta cabezazos en plancha.

La increíble velocidad y la asombrosa acción hacen de FIFA International Soccer el mejor juego de fútbol que hayas visto nunca.

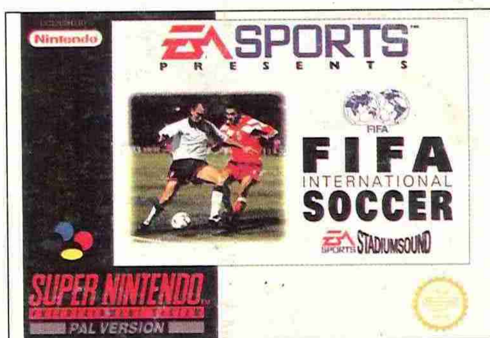




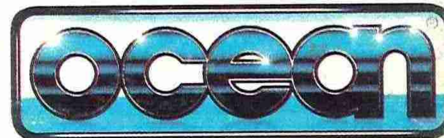


NUEVAS CARACTERISTICAS DE LA VERSION SUPER NINTENDO:

- 5 jugadores pueden jugar simultáneamente con el Super MultiTap de Hudson Soft.
- Medidor de potencia de pases.
- Mejorada versión de EA SPORTS StadiumSound™.
- 30 nuevos cánticos del público.
- Repetición instantánea desde el ángulo inverso.
- Repetición a cámara lenta.
- Galardón al hombre del partido.



EA SPORTS



Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.